平成5年6月2日第三種郵便物認可　1994年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第5号通巻19号

『ドラゴンボールZ（仮）』でバンダイPCに参入！

電撃PCエンジン

1994 5月号

特別定価680YEN



特報

天外魔境III
アドヴァンストV.G.
バスティール2

女神天国
3×3EYES
誕生
アルナムの牙
ときめきメモリアル

超人気連載コミックス第3弾は服部半蔵VSシャルロット
サムライスピリッツ外伝～熱風の剣～

エメドラメモリアル
『エメドラ』の感動が木村明広の手でよみがえる！

総力特集
モンスターメーカー
完全無欠の徹底攻略!!

九月姫先生の描き下ろしポスター付き


Human
Hudson
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
格闘史上・世界最強は、誰だ。
WORLD HEROES 2
ワールドヒーローズ
TM
大容量アーケードゲームをまるごと再現！PCエンジン新時代の到来だ!!
アーケードカード(16メガD-RAMカード)をPCエンジンのHuカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMが9倍もパワーアップ！100メガ以上の大容量アーケードゲームがPCエンジンでプレイOK！CD·ROM²が内蔵する2メガを加え、なんと18メガビットの大きな読み込みにより、CD·ROM²が備える最大540メガバイトの能力をフル活用して、完全再現！さらにサウンドまで大容量化し、臨場感抜群のCDサウンドも楽しめます。アーケードカード専用ソフトやスーパーCD·ROM²システムでもプレイできる対応ソフトも、多彩なジャンルの話題作やビッグタイトルが続々登場予定。乞うご期待！
●アーケードカードDUO〈デュオ〉(価格￥12,800(税別))/PRO〈プロ〉(価格￥17,800(税別))発売中！●発売/NECホームエレクトロニクス
アーケードカード DUO
アーケードカード PRO CD·ROM²
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



ARCADE CD·ROM² 専用
WORLD HEROES 2
TM
'94年
5月発売予定
価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©SNK ADK 1993
イラスト／ADK オフィシャル
☆発売記念『マイキャラ・テレカ絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!! ※詳細は各ソフトの取扱説明書をご覧ください。
『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』の4つのアーケードカード専用ソフトを2本お買い上げの方に、お好きなキャラクターのオリジナル・テレカを1枚プレゼント!
好評発売中
——新たなる闘い——
餓狼伝説2
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992 がろうでんせつ2
好評発売中
りゅうこのけん
龍虎の拳
TM
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1992
'94年
8月発売予定
がろうでんせつスペシャル
餓狼伝説
SPECIAL
価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1993

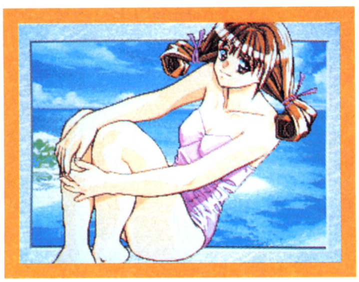
電撃PCエンジン
【5月号】1994 MAY

CONTENTS…[目次]

COVER
ILLUSTRATION ●佐々木晃(TONG KING SHOW)
ART DIRECTION ●グァバモリオカ
LOGO DESIGN ●高木和雄(AR+DA)



モンスターメーカー


誕生～デビュー～



ときめきメモリアル

NEW SOFT SCHEDULE

ニューソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	メディア	価格	ジャンル	ページ
4月22日	爆伝 アンバランスゾーン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	SCD専用	¥7,800	AVG	156
4月22日	ぷよぷよCD	NECアベニュー	SCD専用	¥5,600	A・PZG	151
4月28日	初恋物語	徳間書店インターメディア	SCD専用	¥7,800(予定)	SLG	157
4月中旬予定	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ	ココナッツ・ジャパン	SCD専用	¥8,800	ETC	155
4月下旬予定	風霧	ナグザット	SCD専用	¥8,600	ACT	157
5月20日	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	SCD専用	¥6,800	ACT	156
5月27日	ときめきメモリアル	コナミ	SCD専用	¥8,800	SLG	66
5月予定	ワールドヒーローズ2	ハドソン	SCD+AC専用	¥6,900	ACT	150
6月10日	コズミック・ファンタジー4 突入編	日本テレネット	SCD専用	¥7,600	RPG	152
6月17日	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	SCD専用	¥7,200	SPG	158
6月17日	ブランディッシュ	NEC HE	SCD専用	¥7,800	A・RPG	159
6月17日予定	KO世紀ビースト三獣士～ガイア復活 完結編～	パック・イン・ビデオ	SCD専用	¥8,800(予定)	RPG	148
6月24日	マッドストーカー FULL METAL FORCE	NEC HE	SCD+AC専用	価格未定	ACT	158
6月上旬予定	誕生～Debut～	NECアベニュー	SCD専用	¥7,800	SLG	58
6月上旬予定	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	SCD専用	¥7,800	RPG	149
6月下旬予定	YAWARA！2	ソフィックス	SCD専用	価格未定	DC	161
6月予定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SCD+AC専用	¥6,000	ACT	153
6月予定	聖戦士伝承～雀卓の騎士～	ニチブツ	SCD専用	価格未定	ETC	159
6月予定	天地を喰らう	NECアベニュー	SCD専用	価格未定	ACT	161
6月予定	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	SCD専用	価格未定	ETC	154
6月予定	バスティール2	ヒューマン	SCD専用	価格未定	SLG	10
7月中旬予定	栄冠は君に	アートディンク	SCD専用	価格未定	SLG	157
7月下旬予定	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	SCD専用	¥8,800	RPG	160
7月予定	ロードス島戦記II	ハドソン	SCD専用	価格未定	RPG	160
夏予定	3×3EYES～三只眼變成～	NEC HE	SCD専用	価格未定	AVG	54
夏予定	ぽっぷるメイル	NEC HE	SCD専用	価格未定	A・RPG	157
夏予定	女神天国～MEGAMI PARADISE～	NEC HE	SCD専用	価格未定	RPG	51

◆発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	ページ
愛・超兄貴	メサイヤ	160
姐(あねさん)	NECアベニュー	160
アルナムの牙	ライトスタッフ	62
アンジェラス2	アスミック	160
アドヴァンストV.G.(仮)	テイジイエル販売	12
OFF THE WALL	テンゲン	160
餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	160
銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	160
クイズアベニュー3	NECアベニュー	160
空想科学世界ガリバー	ハドソン	160
GS美神	バンプレスト	158
コズミック・ファンタジー4 激闘編	日本テレネット	160
サークIII	NEC HE	160
スーパーリアル麻雀 PII・PIIIカスタム	ナグザット	161
スタートリングオデッセイII	レイ・フォース	69

ゲーム名	メーカー名	ページ
スチーム・ハーツ	戯画	13
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	161
卒業写真&美姫	ココナッツ・ジャパン	158
断層都市ストレイロード	I.G.S.	161
チキチキボーイズ	NECアベニュー	161
電脳天使～デジタルアンジュ～	徳間書店インターメディア	162
天外魔境III	ハドソン	8
ドラゴンボールZ(仮)	バンダイ	159
とらべらーず！	ビクターエンタテインメント	161
ネオ・ネクタリス	ハドソン	161
ハイパーウォーズ	ハドソン	161
バステッド	NECアベニュー	161
ビーターパックラット	テンゲン	161
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	159
ブラッド ギア	ハドソン	161

ゲーム名	メーカー名	ページ
ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	162
ポピルズ	テンゲン	162
マーブルマッドネス	テンゲン	162
魔導物語1(仮)	NECアベニュー	162
魔導物語2(仮)	NECアベニュー	162
魔導物語3(仮)	NECアベニュー	162
魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	155
ミサイルファイター	NEC HE	162
もってけたまご	ナグザット	162
レニーブラスター	NECアベニュー	162

マークの説明

アーケードカード専用　アーケードカード対応　そのゲームがおのおのの周辺機器に対応している、またはそれを必要とすることを示します。

アーケードカード対応　アーケードカード未定　そのゲームがおのおの周辺機器に対応していないこと、または対応するかどうか未定であることを示します。

対応…その周辺機器があれば、そのゲームのプレイ環境がより快適になります。
専用…その周辺機器がないと、そのゲームを遊ぶことができません。
アーケードカード…DUOシリーズ、スーパーCD-ROM²システム、LD-ROM²用の『～DUO』と初代CD-ROM²システム用の『～PRO』があります(NEC HE)。
メモリバックアップ…「メモリベース128」(NEC HE)と「セーブくん」(光栄)の2種があります。6ボタンパッド…「アベニューパッド6」(NECアベニュー)と「ファイティングコマンダーPC」、「ファイティングスティックPC」「～マルチ」〈ジョイスティック〉(ホリ電機)があります。

ACT…アクション　AVG…アドベンチャー　SLG…シミュレーション　PZG…パズル　RPG…ロールプレイング　SPG…スポーツ
STG…シューティング　DC…デジタルコミック　A-RPG…アクションロールプレイング　A-PZG…アクションパズル　RCG…レース　ETC…その他

※掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です。

このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

◆発売前人気ソフト BEST20

残念ながら発売の延びてしまった『ぷよぷよ』。ワンランクダウンしたものの、相変わらず人気は高い。そのほか、画面写真が発表されたからか『ロードス島戦記II』の人気が上がってきたぞ。

RANK 1 女神天国〜MEGAMI PARADISE〜

前回 3 ↑ / 1018点 / NEC HE / 夏発売予定 / 価格未定 / RPG

このゲーム、通常のフィールドなどでもジャンプができるのだ。これって、今までのRPGにはなかったよね。他にも新しいシステムがあるらしいので、期待して待とう。



RANK 2 ぷよぷよCD

前回 1 ↓ / 985点 / NECアベニュー / 4月22日発売 / ¥5,600 / PZG

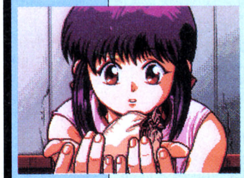
PCエンジン版では、ステージ間のデモはもちろん、操作説明画面もちゃんとしゃべってくれるのだ。ステージデモのほうは、1周めと2周めではセリフが違うぞ。



RANK 3 3×3EYES〜三只眼變成〜

前回 4 ↑ / 762点 / NEC HE / 夏発売予定 / 価格未定 / AVG

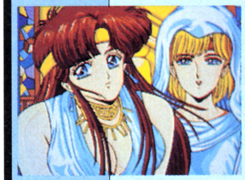
原作のマンガはなかなか盛り上がっているけど、こちらはオリジナルストーリー。原作を知らなくても十分楽しめるのだ。もちろん知っていたほうがより楽しめるけどね。



RANK 4 ドラゴンナイトIII

前回 14 ↑ / 622点 / NECアベニュー / 6月上旬発売予定 / 価格未定 / RPG

パソコンで続編が発売されたのを知っているかな? ジャンルが今までとは違い、SLGに変わったのだ。違ったおもしろさがあるので、興味があったらプレイしてみよう。



RANK 5 ロードス島戦記II

前回 18 ↑ / 610点 / ハドソン / 7月発売予定 / 価格未定 / RPG

ようやくPCエンジン版の画面が発表されたね。発売はまだ先みたいだけど、いろいろな面で前作を超えているようなので、ファンのみなさんは期待して待っていよう。



6 誕生〜Debut〜

前回 7 ↑ / 479点 / NECアベニュー / 6月上旬発売予定 / ¥7,800 / SLG

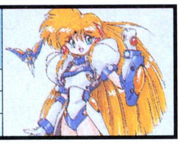
3人の女の子を大スターに育てるのだ。



7 銀河お嬢様伝説ユナ2

前回 10 ↑ / 427点 / ハドソン / 発売日未定 / 価格未定 / DC

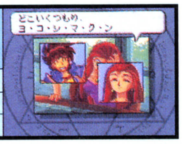
画面の発表が待ちどおしいね。ワクワク♡



8 GS美神

前回 20 ↑ / 375点 / バンプレスト / 発売日未定 / ¥8,800(予) / AVG

残念ながら、TVのほうは終わってしまった。



9 餓狼伝説 SPECIAL

前回 8 ↓ / 331点 / ハドソン / 発売日未定 / 価格未定 / ACT

発売はまだまだ先のようだ。(画面はNEO・GEO版)



10 ときめきメモリアル

前回 11 ↑ / 303点 / コナミ / 5月27日発売 / ¥8,800 / SLG

高校生活を楽しくするもしないもキミ次第。

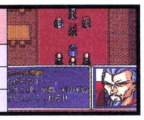


順位	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル	前回
11	コズミック・ファンタジー4 〜銀河少年伝説〜突入編〜(伝説へのプレリュード)	248点	日本テレネット	6月10日発売	¥7,600	RPG	16 ↑
12	ワールドヒーローズ2	231点	ハドソン	5月発売予定	¥6,900	ACT	15 ↑
13	愛・超兄貴	181点	メサイヤ	発売日未定	価格未定	STG	17 ↑
14	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	161点	ライトスタッフ	発売日未定	価格未定	RPG	— ↑
15	スタートリング・オデッセイII	155点	レイ・フォース	発売日未定	価格未定	RPG	— ↑
16	美少女戦士セーラームーン	142点	バンプレスト	発売日未定	価格未定	DC	12 ↓
17	サイレントメビウス	139点	角川書店	発売日未定	価格未定	RPG	— ↑
18	KO世紀ビースト三獣士〜ガイア復活完結編〜	127点	パック・イン・ビデオ	6月17日発売予定	¥8,800(予)	RPG	— ↑
19	アルシャーク	115点	ビクターエンタテインメント	7月下旬発売予定	¥8,800	RPG	13 ↓
20	ドラゴンハーフ	103点	マイクロキャビン	6月発売予定	価格未定	ETC	— ↑

◆ソフト売上げ BEST20

予想通りという感じで『ザナドゥ』が、2位に倍以上の点差をつけてダントツのトップに。『ゴジラ』は、いまだ格闘ブーム冷めやらぬといったところかな。





順位	タイトル	前回	得点	メーカー	発売日	ジャンル	価格	コメント
1	風の伝説ザナドゥ	–	2543点	日本ファルコム	2月18日発売	A·RPG	¥7,800	予想通りダントツのトップだ。
2	ゴジラ～爆闘烈伝～	–	1108点	東宝	2月26日発売	ACT	¥8,200	やっぱり格闘ゲームは強いね。
3	エメラルドドラゴン	1	731点	NEC HE	1月29日発売	RPG	¥7,800	まだまだ売れているのだ。
4	イースⅣ The Dawnof Ys	2	580点	ハドソン	'93年12月22日発売	RPG		
5	ボンバーマン'94	5	462点	ハドソン	'93年12月10日発売	ACT		
6	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム	4	398点	ナグザット	'93年12月17日発売	ETC		
7	天外魔境 ZIRIA	–	333点	ハドソン	'89年6月30日発売	RPG		
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	–	308点	ハドソン	'92年12月23日発売	RPG		
9	卒業～グラデュエーション～	–	290点	NECアベニュー	'93年7月30日発売	SLG		
10	スターブレイカー	–	265点	レイ・フォース	2月10日発売	RPG		
11	麻雀レモンエンジェル	–	219点	ナグザット	2月25日発売	ETC		
12	イースⅠ・Ⅱ	17	184点	ハドソン	'89年12月22日発売	A·RPG		
13	天外魔境 風雲カブキ伝	12	156点	ハドソン	'93年7月10日発売	RPG		
14	パラディオン	–	149点	パック・イン・ビデオ	2月25日発売	SLG		
15	フォーメーションサッカー on Jリーグ	3	132点	ヒューマン	1月15日発売	SPG		
16	真・女神転生	6	128点	アトラス	'93年12月25日発売	RPG		
17	ラングリッサー～光輝の末裔～	14	104点	メサイヤ	'93年8月6日発売	SLG		
18	天外魔境Ⅱ 卍MARU	–	87点	ハドソン	'92年3月26日発売	RPG		
19	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	8	79点	コナミ	'93年10月25日発売	ACT		
20	超兄貴	20	66点	メサイヤ	'92年11月27日発売	STG		

◆◆◆

◆人気ソフト BEST10

ついに『エメドラ』がトップに。しかし、点数を見れば相変わらず上位は混戦もよう。次号『ザナドゥ』、『餓狼2』がどこまで健闘できるか？



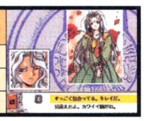


順位	タイトル	前回	得点	メーカー	発売日	ジャンル	価格	コメント
1	エメラルドドラゴン	4	982点	NEC HE	1月29日発売	RPG	¥7,800	「天外Ⅱ」をおさえてトップに。
2	天外魔境Ⅱ 卍MARU	1	674点	ハドソン	'92年3月26日発売	RPG	¥7,800	次回、再びトップに立てるか？
3	イースⅣ The Dawn of Ys	2	532点	ハドソン	'93年12月22日発売	A·RPG	¥7,800	イースのシリーズ最新作なのだ。
4	イースⅠ・Ⅱ	3	421点	ハドソン		A·RPG		
5	卒業～グラデュエーション～	5	355点	NECアベニュー		SLG		
6	風の伝説ザナドゥ	–	288点	日本ファルコム		A·RPG		
7	スナッチャー	6	259点	コナミ		AVG		
8	フラッシュハイダース	8	205点	ライトスタッフ		ACT		
9	ラングリッサー～光輝の末裔～	7	195点	メサイヤ		SLG		
10	天外魔境 風雲カブキ伝	10	166点	ハドソン		RPG		

◆◆◆

◆移植希望ソフト BEST10

まだまだ人気の『サムライスピリッツ』。気になるのは、新作『スーパーストⅡX』の動き。はたして1位を守れるか？

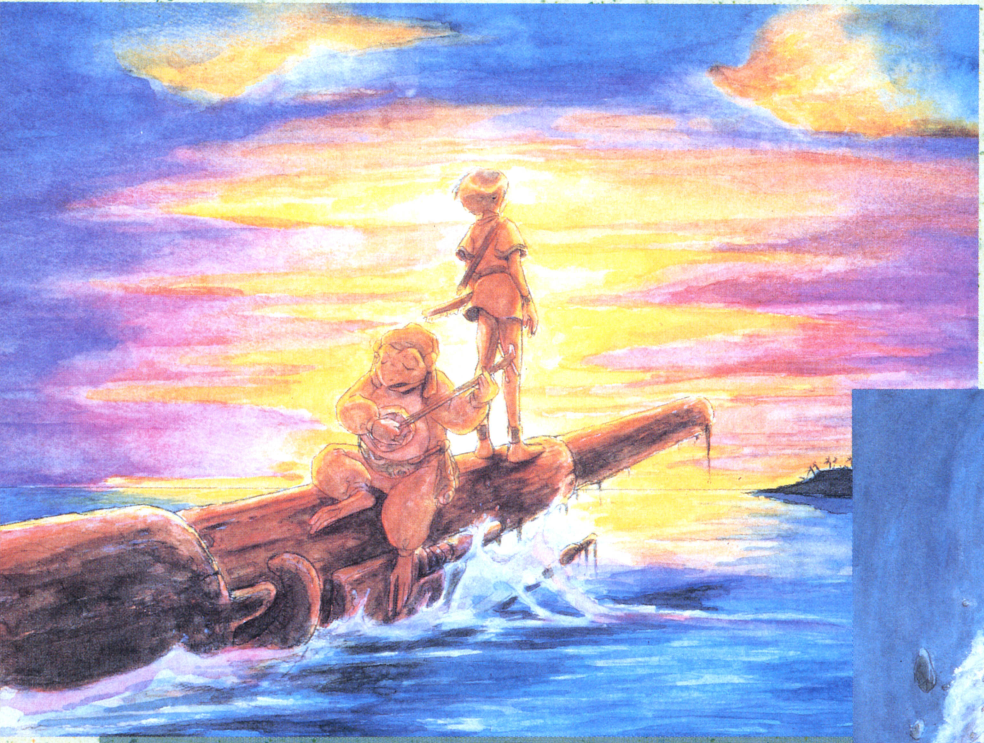

順位	タイトル	前回	得点	メーカー	機種	ジャンル	コメント
1	サムライスピリッツ	1	822点	SNK	NEO・GEO	ACT	続編のウワサが立っているけど本当かなぁ？ だといいね。
2	ああっ女神さまっ	2	656点	バンプレスト	パソコン	AVG	いまだに高い人気を誇っている。早く移植されないかなぁ。
3	龍虎の拳2	9	438点	SNK	NEO・GEO	ACT	NEO・GEO版は買ったかな？ 早くPCでやりたいね。
4	スーパーストリートファイターⅡX	–	276点	カプコン	アーケード	ACT	
5	スレイヤーズ！	4	247点	バンプレスト	パソコン	RPG	
6	ファイアーエムブレム	7	175点	任天堂	ファミコン	SLG	
7	プリンセスメーカー2	5	160点	ガイナックス	パソコン	SLG	
8	スーパーストリートファイターⅡ	3	142点	カプコン	アーケード	ACT	
9	同級生	6	129点	エルフ	パソコン	SLG	
10	ファイナルファンタジーⅤ	8	97点	スクウェア	スーパーファミコン	RPG	

データ協力：わんぱくこぞう（全国80店舗）、デンマーク江南店（愛知）、メッセサンオー（秋葉原☎03-3255-3451）、㈱あくと内ファミコンランド中部本部

特報!! 天外

待望の超大作はアーケードカード専用RPGだ!!

うおぉー、きた、きた、きたぁ!! ついに、ついにあの最強RPG、『天外魔境』シリーズ最終作の制作が始まったのだ!! メディアはもちろんCD-ROM。しかも、AC(アーケードカード)専用! 16MバッファRAMのパワーで語られる新たな『天外』とは、はたして…?





『天外Ⅲ』はこんなイメージ!!

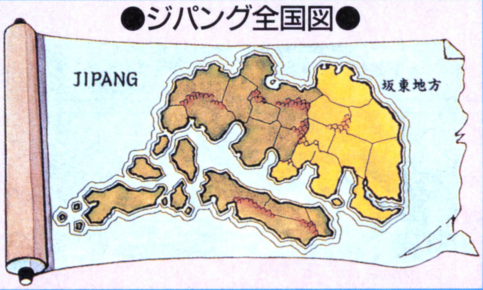
今回発表された辻野氏によるイメージイラスト。小舟に乗って大海へ漕ぎ出す2人の人物(上)と、月光の下での闘い(右)が描かれている。ここで気になるのはやはり、上のイラスト。こちらに背を向け、彼方(かなた)を見つめる少年(?)がおそらく主人公かと思われるのだが…。

『天外Ⅲ』はこうなる!? 編集部の独断大予想!!

その1 九州・沖縄地方が舞台となる?

『天外Ⅰ』はジパングの坂東(東北・関東)地方、『Ⅱ』では、大和(坂東以西の本州)地方が舞台となった。それでは『Ⅲ』は? ジパングが日本をベースにした世界である以上、残る土地は限られてくるわけだが、そこで問題となるのが、右の地図。これは、『天外』シリーズの原作ともいえる小説「FAR EAST OF EDEN」におけるジパングだ。ご覧のように、ここには北海道にあたる部分が描かれていない。となると、後は四国、九州、沖縄あたりが有力な候補地。広井氏のコメントからもそれはうかがえるようだが?

●ジパング全国図●



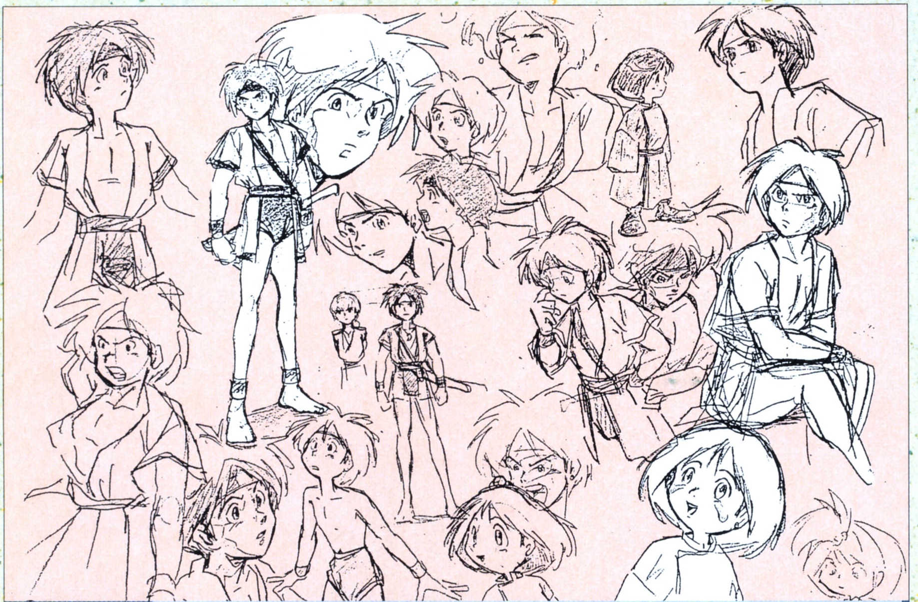
▲『天外Ⅰ』に発売時に公開されたもの。「FAR　EAST～」の口絵をリライトしたものなので、細部の地形がゲームとは異なっている。

魔境III 制作開始!!

RPG | ハドソン | SCD専用 | 発売日未定／価格未定

アーケードカード専用 / メモリバックアップ未定 / マウス未定 / 6ボタンパッド未定 / マルチタップ未定

開発度 3/10現在 0 パーセント



こんなキャラが登場する！

これが主人公というわけではないが、ジライアや卍丸と比べてみるとかなり頭身が高く、より野性的な雰囲気が感じられる。肌の露出が大きいファッションは、南方あるいは海洋民族の出身であることの証(あかし)か？

また、右下方には明らかに別のイメージを持つキャラ（少女？）も顔を見せている。しかし、彼らのプロフィールなどは、名前も含めて一切が未定のまま。この設定画も、実は準備稿以前という段階のものらしい。

おなじみ総監督、広井王子氏吠える!!

P.H.チャダ氏の「FAR EAST OF EDEN」に出会ってから、早くも10年の月日が流れようとしている。

その10年の間、PCエンジンと出会い、CD-ROMと悪戦苦闘を繰り返しながら『天外魔境ZIRIA』が誕生。『天外魔境II卍MARU』『カブキ伝』が飛び出した。

そして『天外魔境III』は、これらすべての完結編という意味でも、PCエンジンの中で完成されねばならない。だが妄想が拡大し、アイデアが爆発し、2Mの容量を破壊する。スタッフに迷惑をかける。

『天外III』をあきらめかけたとき、16Mアーケードカードという救いの手が差しのべられた。これがあれば、あれもこれも存分にやれる。

しかし、またしてもユーザーには負担をかけてしまう――1カ月考え、そしてAC専用を決断した。申し訳ない！　だが、現行PCエンジンの8ビットの力で、次世代機にも負けぬ『天外』をお見せするため、あえてACを使うことを許してもらいたい。

今回の『天外III』は、チャダ氏の短編「DRAGON's Kiss」という東洋の少年と少女のメロドラマを下敷きに、竜宮伝説やら九州独立王朝の陰謀やら神話世界の破壊やらをからめ、火の一族最後の、そして最大の決戦にしようと考えている。

いましばらくお待ちください……。

その2 ストーリーはどうなる?

『天外』シリーズである以上、『III』も火の一族、火の勇者の物語となることは容易に予想できるが、問題は敵役を務める者の存在だ。

なにせ『II』では、ヨミという神様さえ撃退してしまっている火の勇者たち。広井氏が上記コメントで「最大最後の戦い」と豪語しているからには、ヨミ以上の敵が登場すると考えるのが自然だ。となると、思い出されるのは『II』のオープニングで姿（？）を見せた創造神。神さえ産み出した真の造物主との戦いこそ、シリーズの最後を飾るにふさわしいのでは？

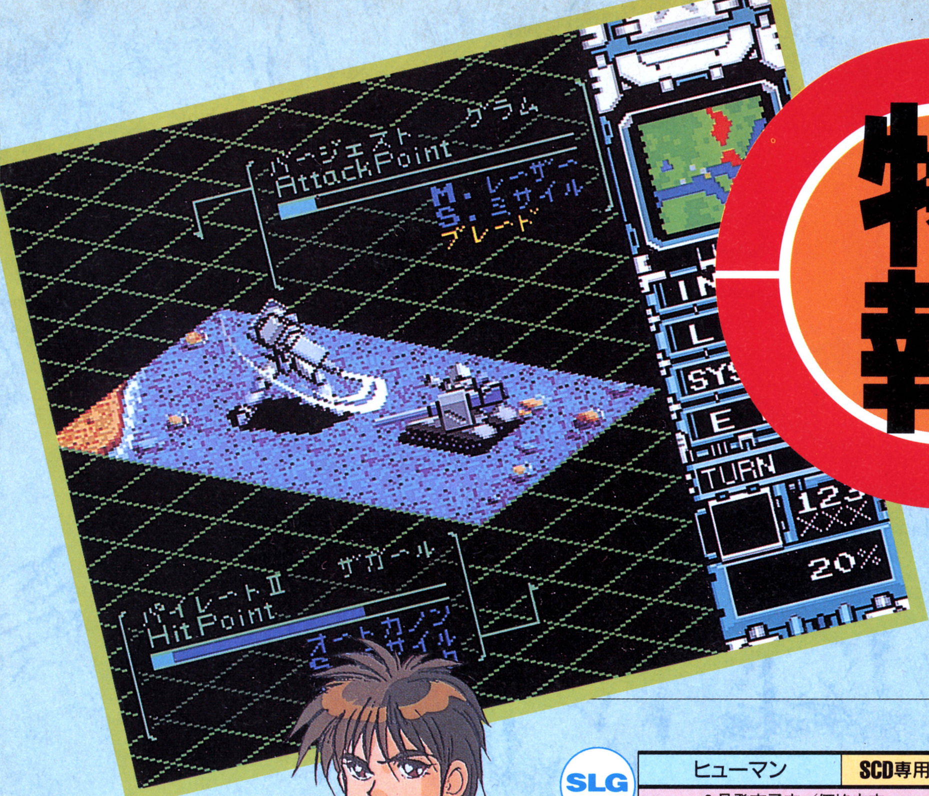


▲『II』の冒頭。手と声だけで登場し、マリとヨミの2神を生んだ創造神。

その3 発売はいつごろ?

過去の例から見ると、やはり1年以上の開発期間が必要と考えるのが妥当。すると、発売は早くても来年の夏以降という線が有力。アーケードカード専用ということで、プログラム面での負担（圧縮など）が少なくなることも予想できるが、画像データの制作や演出面では、過去のあらゆる作品を超えるほどの労力が費やされることは必至。まして、CD2枚組なんてことにでもなれば…？？

続報は夏（8月ごろ）の予定、焦らず待つべし!!



特報 バス 最新

SLG

ヒューマン	SCD専用
6月発売予定／価格未定	

開発度 3/14現在 70 パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

バスティール星系に新たな戦乱がまきおこる！　前作のシステムを一新し、ストーリーを楽しませることに重点をおいたつくりになった『バスティール2』。今回は、この期待の新作SLGをどこよりもはやく電撃独占取材だ！

キャラクターデザインは「機甲警察メタルジャック」の内田順久氏



主人公

ボイス＝ナックル

独裁者アガレスにより、故郷である第10惑星を滅ぼされたそのときから、彼の戦いは始まった。レジスタンスを組織し、ついに決起する。

ディジィ＝ノートン

マウス＝ファング

ステイア＝リュート

仲間たち

強大なアガレス軍と戦うボイスのもとに、次々に同志が集まってくる。

ティール2 情報独占入手！



人型兵器ムーブクラッシャーで戦う戦術級SLGだ

新しい戦闘システム



▲使用可能な全兵器で攻撃する"一斉射撃"や、武器の使用が移動や回避に影響する"武装ペナルティ"がポイント。

わかりやすさを重視



▲パラメータは数字による表現を避けるなど、本格的ながらもわかりやすいシステムと操作性。

▶戦闘中のイベントも充実。ボイスたちの主力部隊が援護として途中から登場するステージなど、さまざまなシチュエーションがある。



戦闘中にもストーリーが展開

スタッフ直撃インタビュー



森山豊治氏

▲『バスティール2』の制作を監督。シナリオ、ゲームデザインも担当。



牧野行洋氏

▲「メタルジャック」のメカデザインや、「銀河英雄伝説」の演出を手がける。



内田順久氏

▲「獣神ライガー」「メタルジャック」のキャラデザインと作画監督を担当。

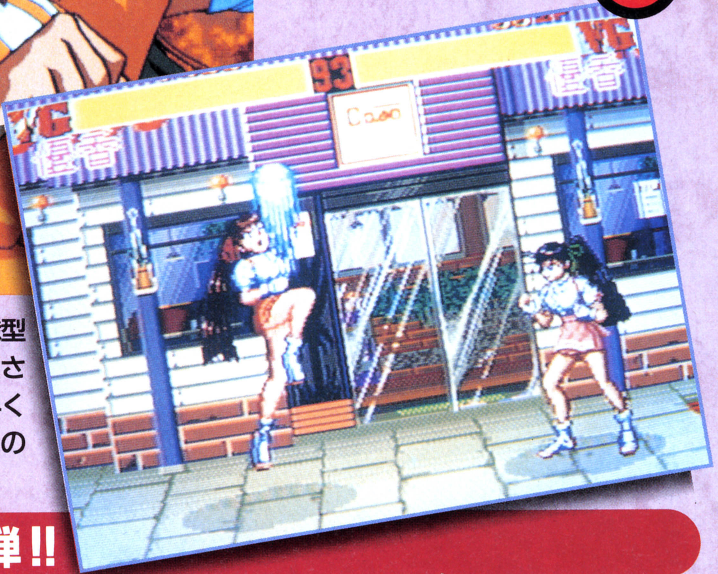
―『バスティール2』の特長というのはどういったところですか？
森山「前作のACT＋SLGというシステムをそのまま受け継ぐのではなくて、完全にSLGとしてのおもしろさを追求したいと考えたわけです。そのうえでプレイヤーを引き込む世界観を用意することで、感情移入ができるものにしたいと。そういったドラマ性という部分で牧野さんと内田さんにやっていただいています」

―今回お2人の担当するのは？
牧野「ビジュアルの演出を担当するということで、絵コンテを描いています。プログラマーさんとも綿密に打ち合わせながら、できるだけいい状況で見せられるようにがんばっていますよ」
内田「キャラクターデザインとアニメーション部分の作画監督をやっています。ゲームは始めたばかりなのでとまどうことも多いのですが、やるからにはいいものにしたいと思っています」



女の子だらけの格闘ACT♥……

早くもPC版の画面写真大公開!!



パソコンで話題をよんだ、かわいい女の子たちが戦う本格対戦型ACT『V.G.(ヴァリアブル・ジオ)』が、PCエンジンに移植されることが決定したぞ！　開発はかなり順調に進んでいて、早くもPC版の画面を入手することに成功!!　見てのとおりかなりのクオリティだから、これは期待するっきゃないね!!

新規参入メーカー「戯画」が放つ第１弾!!

アドヴァンスト



ビジュアルシーンもありよ♥



▲画面の6人にプラス、PC版では3人の女の子がマイキャラとして選べるようになるゾ。(画面は、パソコン版)

PCオリジナルキャラが3人登場!!

PC版では、パソコン版に登場した6人の女の子に加え、3人のオリジナルキャラが追加されるのだ。キャラクターデザインは、OVA「ダーティペア・FLASH」などで有名な、アニメアールの木村貴宏氏だから、も〜言うことナシのカワイさだね！



▲▶対戦相手に勝つと、こんなにキレイなビジュアルシーンが見れちゃうのだ。また、選んだキャラによってストーリーが変わり、エンディングも違うぞ！がんばろ〜!!



❶ディスコ好きの結城綾子。にこやかな表情がイカスね。❷ショートヘアでチャーミングな16歳、八島聡美。❸ただ今、恋人募集中の20歳の金髪娘エリナ。通称えりりん。

パソコン版をさらにパワーUP!!

“V.G.”とは、ファミリーレストランでアルバイトをしている女の子が参加する格闘大会のこと。PCエンジン版ではこのミョ〜なストーリーをより楽しむために、ビジュアルシーンがバリバリ盛り込まれた「ストーリーモード」というモードが追加されるのだ。脚本にTVアニメの「機動戦士ガンダム」や「超時空要塞マクロス」などを手がけた松崎健一氏を起用する徹底ぶり。ゲームそのものも、キャラクターサイズが大きくなったり、敵ルーチンが改良されたりと、大充実しているぞ！



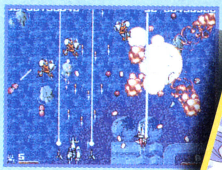
◀ パソコン版



▲▶PC版(右)はパソコン版に比べ、キャラが大きくなった。各キャラには必殺技もあり、2P対戦や同キャラ対戦もできるのだ。

第2弾が早くも発表！

3月にパソコンで戯画から発売された最新作『スチーム・ハーツ』が、どうやらPCエンジンに参入第2弾として移植されることが決定したという情報をキャッチ!! これは、超ビッグニュースだぞ！



▶このゲームは、縦スクロールのSTGだ。PCエンジンなら、移植もバッチリ。



▼このゲームにも、たくさんの女の子が登場するのだ。でも、パソコン版は18禁なので注意して下さいネ♥



◀『スチーム・ハーツ』を買うと、この超豪華「VGコミック」がおまけで付いてくるのだ。今から買って予習しよう。(18禁だけど…)。

ACT	戯画	SCD専用	アーケードカード未定	メモリバックアップ対応	マウス対応	6ボタンパッド対応	マルチタップ対応	開発度 3/16現在 40パーセント
	発売日未定／価格未定							

V.G.(仮)

ヴァリアブル・ジオ

ARCADE CD-ROM² 対応
このゲームは、ARCADEカードシステムの他に
SUPER CD・ROM²システムでもお楽しみいただけます

PC Engine / SUPER CD-ROM² SYSTEM / マウス対応 / メモリベース128 対応ソフト

※データのセーブには、メモリベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です

アートディンクのこれらのPCエンジンソフトは、
「マウス」「メモリーベース128・セーブくん」対応です。

発見の大航海へ!

ついに帆を揚げるときが来た。目指すは水平線の彼方。

まだ誰も到達したことのない未知の大陸には、

都市や産物、そして数々の財宝が眠っている。

いくつもの困難を乗り越えた末に、キミは一体何を見るのか!?

驚きと発見の海洋探険ロマンTHE ATLAS(ジ アトラス)。

キミはいま、偉大なる冒険家への道を歩み始める!



絶賛発売中!

発売記念
キャンペーン実施!!

発売記念キャンペーンその1

『イヴラークの骨をさがせ!』



アトラスの世界で最も価値ある財宝
『イヴラークの骨』。この伝説の秘宝を
手に入れるためには、各地に散らばる
財宝を集め、ある謎を解かねばなりません。
見事発見された方には、抽選で30名様に、
メイプルリーフ金貨(1/10オンス)をプレゼント!

発売記念キャンペーンその2

『オリジナル・マスコット・プレゼント』

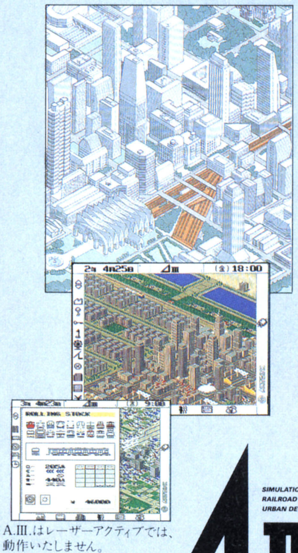
ゲームの中で、あなたの冒険のお手伝いをしてくれる『執事クン』の
オリジナル・マスコットを、抽選で50名様にプレゼント!



※その他詳細につきましては、パンフレットかパッケージ中のご案内をご覧ください。

絶賛発売中

1本のレールから、
壮大なプロジェクトが走り出す。
世界が認めた、
シュミレーションゲームの最高峰。



※A.III.はレーザーアクティブでは、
動作いたしません。

標準価格
9,800円(税別)
©1991,1993 ARTDINK

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.III.

夏発売予定

大優勝旗をめざし、
いま熱き戦いが始まる。
興奮と感動の、
高校野球シミュレーション。



栄冠は君に
高校野球全国大会

©1991,1994 ARTDINK　価格未定

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F　TEL 043-279-9356　株式会社アートディンク


目覚めよ、スレイブギア。
PCエンジン CD・ROM²
アーケードカード専用ソフト
6月24日(金)発売予定
希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd.
©KOGADO STADIO
CD-ROM NEC
ARCADE CD-ROM² 専用
HE system
マッドストーカー ―フルメタルフォース―
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
A.D.2142。「失われた技術」が遺した恐るべき機動兵器、スレイブギアの発掘。それは、絶望的な戦闘の始まりであった。
アーケードカードとCD-ROMの大容量が実現した、ハイパーアクションゲーム「マッドストーカー ―フルメタルフォース―」いよいよ発進!
シナリオモードは横スクロールアクション。
VSモードで対ユーザー/対CPU戦が可能。
アーケードカードでCD・ROM²はさらなる進化を遂げる!!!!
CD・ROM²システムのHuカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMを、なんと合計18メガに拡張。アーケードゲームに匹敵する迫力あるCD-ROMゲームが可能になった。専用ソフトも続々登場!アーケードカードに注目だ!!
アーケードカードDUO
(DUO、DUO-R、スーパーCD・ROM²、LD・ROM²用)
標準価格12,800円(税別)
アーケードカードPRO
(スーパーシステムカードVer3.0機能内蔵 CD・ROM²用)
標準価格17,800円(税別)
好評発売中!!
ドラマチックRPG
Emerald Dragon
エメラルドドラゴン
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd. ©メディアワークス
©グローディア/ライトスタッフ
ありがとう。熱い声援に
なんといっても、パソコン版とちがって、アトルシャンが、タムリンが、ハスラムが、ファルナが、他のキャラがしゃべる、しゃべる、しゃべる。こいつは最高にいい!!
(香川県　19才・男)
アトルシャン役の関俊彦さん、ハスラム役の井上和彦さんがすっごくかっこよかった。シナリオも、涙なしではプレイできませんでした。
(広島県　16才・女)
こんなに感動したゲームは久しぶりだ。エメラルドドラゴンのセリフなんてカッコよすぎる。シナリオもすごいおもしろい。仲間との友情、思いがけないストーリー、最高!!
(山口県　17才・女)
期待はしていたが、戦闘がここまでスピーディとは思わなかった。MPを無くしたのもよかった。このシステムを考えた人は偉い!
(大阪府　16才・男)



NEC
追われる男と、追う女。
待つものは、破滅か愛か。
2人が落ちた場所は呪われた地下古代都市。生きて地上の光を見るか、それとも闇で朽ち果てるのか。
©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム
HE system
SUPER CD·ROM² SYSTEM
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
マウス 対応
より感動的に、より遊びやすく。
さらに磨かれたPCエンジン版。
◀PCエンジンマウスに対応。パソコン版と同じリアルタイムな操作感を実現！
▶CD-ROMでますます洗練された美しいビジュアルシーン。これだけでも必見！
FOOT of TOWER
ニクシー
泉が枯れれば私達は生きてはゆけません。
CAVE B10
"最短クリアチャレンジ"開催決定！
詳細は今後の雑誌記事、広告をごらんください。
※ログイン(アスキー)'91年12月6日号『SOFTLOG TOP30』初登場第1位。
コンプティーク(角川書店)'92年1月号『ソフトセールスTOP20』第1位。
POPCOM(小学館)『ポプコム大賞'91』受賞。
日本ファルコムの
No.1パソコンゲーム
リアルタイムA·RPG
「ブランディッシュ」
期待に応えて
CD-ROMで登場。
Brandish
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
6月発売予定/希望小売価格7,800円(税別)
お応えして4月22日(金)追加発売決定。
悲しいことがたてつづけにおこり、とっても泣けました。ストーリーが楽に進み、遊びやすかったです。グラフィックがとってもきれいで、なんともいえなかった……。
(岐阜県 18才・女)
ビジュアルシーンのグラフィックはハッキリ言って最高レベルです。自分は冬馬由美さんのファンなのでファルナの声は嬉しかったです。
(長崎県 15才・男)
まずゲームバランスが非常によい。レベルもサクサク上がるし、ビジュアルシーンはきれいで盛り上がるし、木村さんと岩崎さんのおかげかな。
(大阪府 19才・男)
グラフィックがよくて、シナリオがよくて、声もよくて、キャラクターもよくて、最高のゲームでした。本当におもしろかったです。買ってよかったと思っています。
ありがとう。
(三重県 15才・男)
●2月到着分アンケートハガキより抜粋
CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R 標準価格39,800円(税別)
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)



●ストーリー
聖女神学園の自称期待の転校生「リンリン」が巻き起こす、ドタバタハチャメチャRPG。失われた(リンリンが失くした)4つの「メガQ」をめぐり、女神さまの冒険がはじまるよ!
NEC
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
'94年夏
発売予定
価格未定
ルルベル
声・横山智佐
「銀河お嬢様伝説ユナ」のユナ役で有名。
美少女だからって、なめないで!
究極の本格的RPG!!
ジュリアナ
声・冬馬由美
大ヒット作「エメラルドドラゴン」のファルナ役が好評。
ステイシア
声・井上喜久子
OVA「ああっ女神さまっ」のベルダンディーを担当。
リリス
声・國府田マリ子
TVアニメ「GS美神」のおキヌ役で人気急上昇。
主人公 リンリン
声・三石琴乃
このゲームの主人公。「美少女戦士セーラームーン」で大人気。
主題歌「パラダイス」「森口博子」が熱唱!
国民的アイドル、森口博子さんが女神天国用に制作されたオリジナル主題歌「パラダイス」を歌います。老若男女と幅広く人気のある森口博子さんの新曲が聞けるのは、この1本だけです。
女神天国
MEGAMI PARADISE
CD-ROM² はNEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
©NEC Home Electronics,Ltd.　©1994 女神天国建設委員会/メディアワークス
「パラダイス」
「パラダイス」
キャラクター デザイン
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)

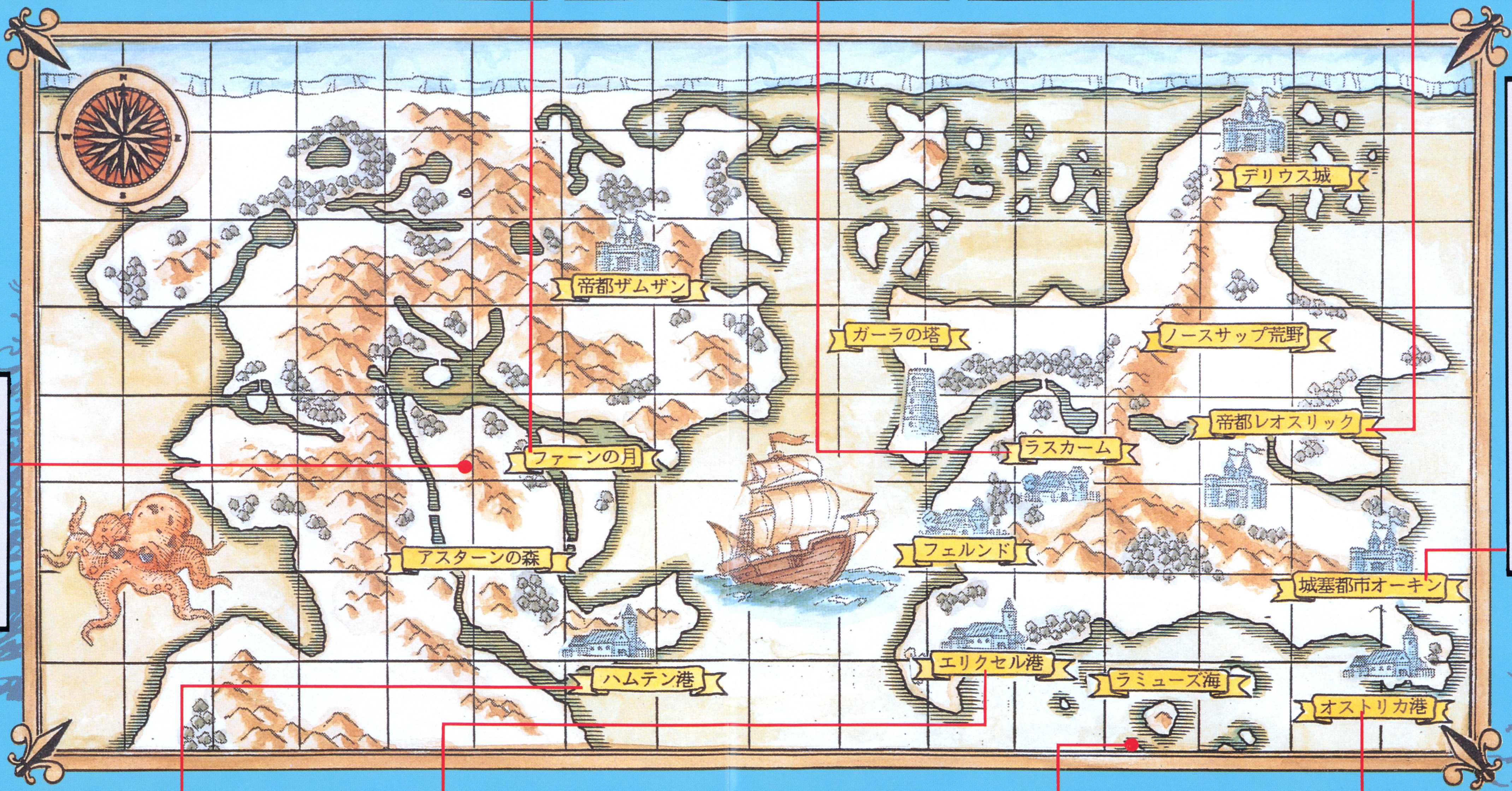

MONSTER MAKER
闇の竜騎士
電撃PCエンジン
特製描き下ろしポスターシリーズ③
イラスト／九月姫
©NECアベニュー／翔企画／遊企画／オフィスK

MONSTER MAKER モンスターメーカー

一目でわかる

テレシア大陸 アンドレシア大陸 観光ガイド

長〜い『モンスターメーカー』の旅の前半部、テレシア大陸・アンドレシア大陸の町をアイテムの価格とともに一挙紹介！ 旅の道連れにどうぞ!!



ファーン

宿代 100 宝箱 12個

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	グリンの実	50
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800
	眠りの笛	3000
	恵みの水	3000
防具屋	リングメイル	380
	鉄の盾	500
	スケイルアーマー	1000
	ロングシールド	1500
	プレートメイル	2000
	フルヘルム	2000
武器屋	レイピア	600
	ロングスピアー	1000
	ホットロッド	1500
	グラディウス	1200
	風のロッド	3000

ラスカーム

宿代 10 宝箱 4個

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	毒針	70
	万能薬	100
防具屋	布の服	30
	革の服	50
	木の盾	20
	革の帽子	80
武器屋	ダガー	30
	スピアー	50
	ショートソード	80
	ハンマー	120

レオスリック

宿代 20 宝箱 なし

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	グリンの実	50
	万能薬	100
武器屋	スピアー	50
	ショートソード	80
	宿り木の杖	100
	ハンマー	120
防具屋	布の服	30
	革の服	50
	ブロッカー	50
	革の帽子	80
	ローブ	100
	革の盾	100
	革の兜	150
	三角帽	200
魔法屋	フレイム	200
	アクアボルト	200
	アイスボルト	200
	フリーズ	300
	シャイン	500
	バイタル	300
	デパラズン	500

オーキン

宿代 20 宝箱 7個

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	グリンの実	50
	万能薬	100
	命の水	600
防具屋	ローブ	100
	革の盾	100
	青銅の盾	120
	革の兜	150
	レザーアーマー	180
	三角帽	200
	鉄の兜	800
武器屋	ショートソード	80
	ハンマー	120
	宿り木の杖	100
	アクス	180
	レイピア	600
	ロングスピアー	1000
魔法屋	フレイム	200
	ウインドカッター	200
	フリーズ	300
	カーム	400
	アイスピラー	500
	デポイズン	500
	バイタレア	800

ガンカン

宿屋なし 宝箱 3個

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	グリンの実	50
防具屋	ベアヘルム	500
	ブレストプレート	500
	鱗の盾	600
	魔道師の服	800
	ライトヘルム	1200
	ラスターシールド	2000

ハムテン

宿代 90 宝箱 なし

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800
	眠りの笛	3000
防具屋	バックラー	300
	リングメイル	380
	ベアヘルム	500
	鋼の盾	800
	スケイルアーマー	1000
	プレートメイル	2000

エリクセル

宿代 60 宝箱 1個

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800

バイハイ

宿代 80 宝箱 なし

道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800
	恵みの水	3000
魔法屋	アイスボルト	200
	アイスピラー	500
	シャイン	500
	バイタレア	800
	デシャット	1000
	テラー	1800
	デパワー	2000
	パワー	2000

オストリカ

宿代 50 宝箱 1個

武器屋	アクス	180
	レイピア	600
	ロータスワンド	1000
道具屋	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800
	恵みの水	3000
防具屋	レザーアーマー	180
	チェインメイル	250
	ブレストプレート	500
	魔道師の服	800
	ライトヘルム	1200

総力特集
DENGEKI SPECIAL
FULL POWER

MONSTER MAKER

モンスターメーカー

闇の竜騎士



もう攻略本はいらない！
完全無欠の徹底攻略!!

PCエンジン版の攻略に加え、カードゲームなど「M.M.」の魅力をすべて紹介だ!!

RPG
NECアベニュー　SCD専用
発売中／¥7,800

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 3／3現在 100パーセント

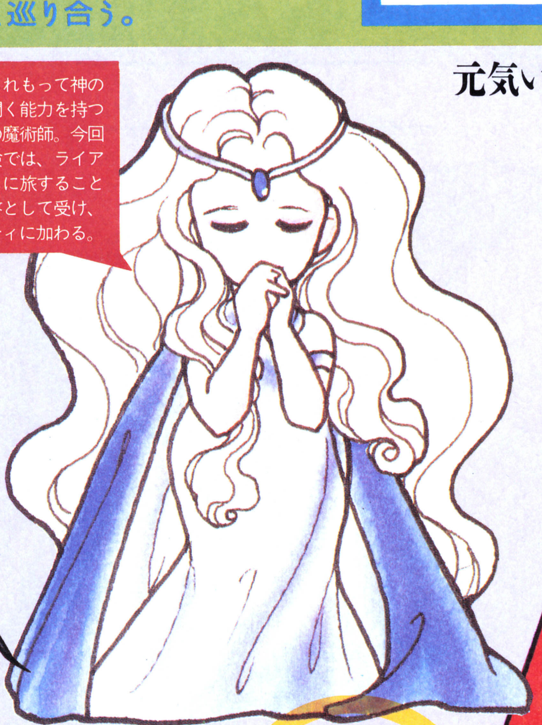
ライアの輝きに導かれし仲間たち

パーティに加わるキャラの中には、ずっとともに戦ってくれる仲間もいれば、イベントで去っていく者もいる。ここで紹介している以外にも、数多くのキャラがライアと巡り合う。

本編の主人公
ライア



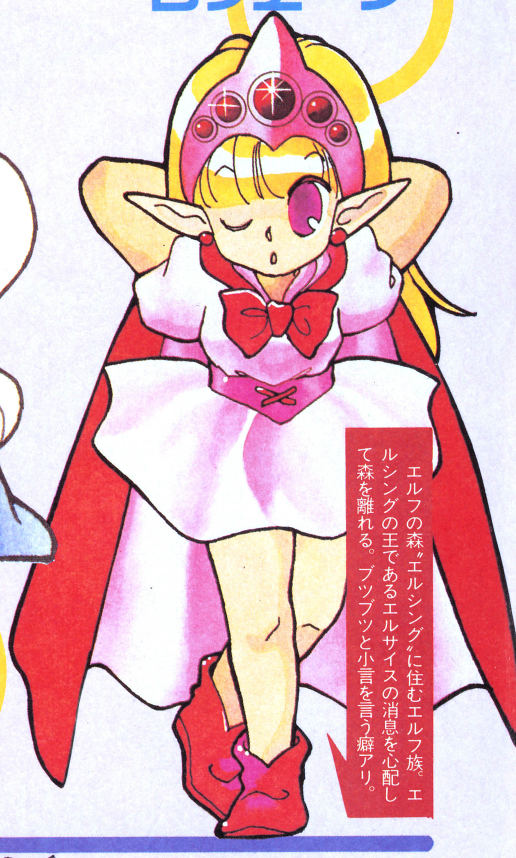
ＰＣ版の主人公は、オリジナルキャラのライア。尖った耳に緑色の瞳。そして出生の秘密を握るサークレットをめぐって、話が展開していく。



生まれもって神の声を聞く能力を持つ盲目の魔術師。今回の冒険では、ライアとともに旅することを天啓として受け、パーティに加わる。

盲目の魔術師
ヴィシュナス

元気いっぱいのトラブルメーカー
ロリエーン



エルフの森〝エルシング〟に住むエルフ族。エルシングの王であるエルサイスの消息を心配して森を離れる。ブツブツと小言を言う癖アリ。

ワキ役だってガンバるぞ!



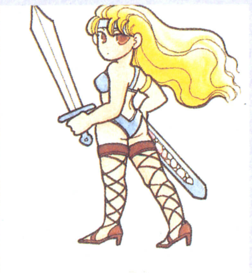
メアリ

ラスカームで雇える盗賊。テレシア大陸を離れるまで傭兵として活躍してくれる。



シャット

オストリカからバイハイまでの短い間、ペット(?)のアッサムとともにパーティに加わるぞ。



ラクーナ

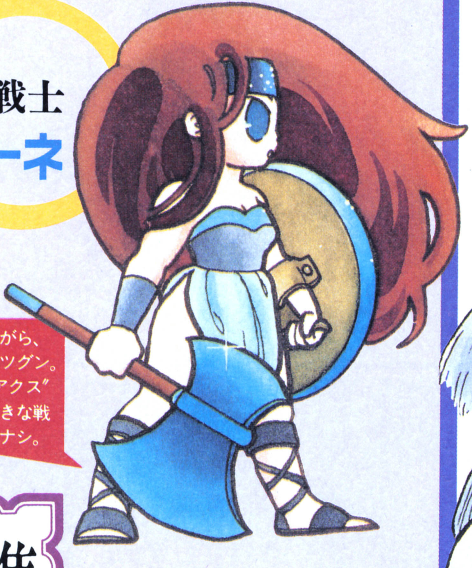
アンドレシアの港町ハムテンで仲間に。ロリエーンとはロゲンカが絶えないけど、本当は仲よし!?





魔法はおまかせ!
ルフィーア

ヴィシュナスの妹。一人前の魔道師となるため修行の旅に出ていたが、ドジな性格が災いし、アンドレシアのファーンでパーティと出会う。



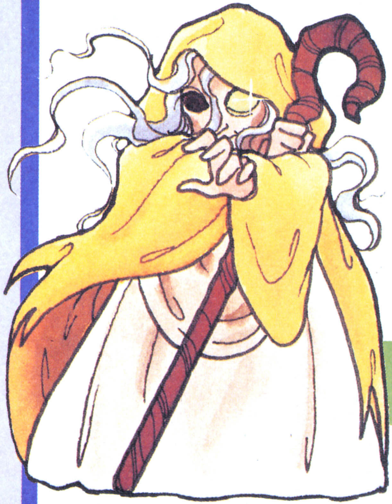
美しき女戦士
ディアーネ

とある国の王女ながら、戦士としての腕はバツグン。聖なる斧〝ホーリーアクス〟を手にパーティの大きな戦力になること間違いナシ。

本編で出てくる

モンスターメーカーのみなさん

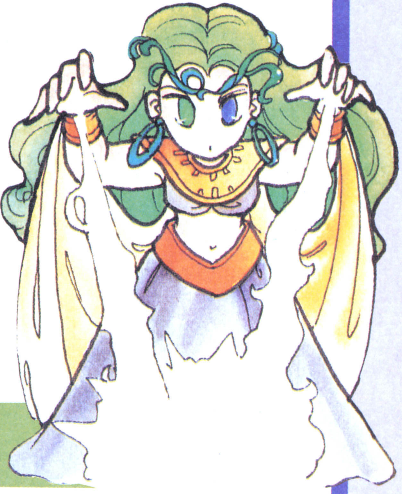
今作『闇の竜騎士』はソルレンド大陸までの収録となったため、登場するモンスターメーカーは３人となった。モンスター合体をする際には〝属性〟がとても重要。そこのところを次ページでしっかりチェック！



心の属性

ライアが最初に出会うモンスターメーカーは、心の属性を持つガーラだ。テレシア大陸の北西にあるガーラタワーの主で、モンスター合体をしてくれるのはもちろん、ストーリー上でもライアたちの助けとなる働きをしてくれる。

ガーラ



風の属性

アンドレシア大陸。そこに第２のモンスターメーカーであるゼルダがいる。風の属性を持つモンスターのみ合体させることができ、複数の属性を持つモンスター（たとえば心と風）同士を合体させるとガーラと違ったモンスターができ上がるぞ。

ゼルダ



木の属性

第３の大陸ウルフレンドにいるのが、木の属性のモンスター合体をするシェフィールドだ。木の属性といってもピンとこない人が多いんじゃないかな？　木の属性は植物系のモンスターに多いので、そういうヤツは彼女におまかせ！

シェフィールド

総力特集
DENGEKI SPECIAL FULL POWER
MONSTER MAKER

レインボーモンスター合体チャート

	スライミー 1	ウォーターリパー 5	スライム 6	リンクス 7	レイヴァン 13	ノッカー 14	パック 16	ゴブリン 18	ワーム 22	サキュバス 29	コボルトガード 34	キングキャンサー 37	メガロビート 38	ボーグル 41	オークコマンド 45	ハーピー 47	キルモリウス 49	オークガード 50	ウルフ 51	オークナイト 53	セイレーン 56	レッドキャップ 57	Gマンティス 58	ギズモ 60
スライミー 1	6 6 6	13 6 6	6 6 6	7 7 7	13 13 13	14 14 14	16 16 16	18 18 18	22 22 22	29 29 29	34 34	37 37	38 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
ウォーターリパー 5	13 6 6	13 6 6	13 6 6	13 13 7	13 13 29	13 16 29	18 16 29	29 18 29	37 22 29	29 29 29	34 34	37 37	38 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
スライム 6	6 6 6	13 6 6	13 6 29	14 7 29	13 13 29	13 14 29	18 18 29	22 41 29	22 22 29	29 29 29	34 34	37 37	38 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
リンクス 7	7 7 7	13 13 7	14 7 29	13 18 29	13 14 29	13 18 29	18 18 29	29 41 29	37 38 29	34 34 29	34 34	37 37	38 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
レイヴァン 13	13 13 13	13 13 29	13 13 29	13 14 29	47 29 29	13 18 29	18 18 29	29 34 29	38 38 29	41 47 29	41 34	38 37	47 38	47 41	47 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
ノッカー 14	14 14 14	13 16 29	13 14 29	13 18 29	13 18 29	18 18 29	29 18 29	34 34 29	37 34 29	34 34 29	34 41	38 37	41 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
パック 16	16 16 16	18 16 29	18 18 29	18 18 29	18 18 29	29 18 29	29 29 29	34 34 29	37 38 29	34 34 29	41 41	38 37	41 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
ゴブリン 18	18 18 18	29 18 29	22 41 29	29 41 29	29 34 29	34 34 29	34 34 29	41 50 29	38 49 29	34 49 29	41 41	38 37	41 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
ワーム 22	22 22 22	37 22 29	22 22 29	37 38 29	38 38 29	37 34 29	37 38 29	38 49 29	38 38 29	41 38 29	41 41	38 37	41 38	41 41	45 45	47 47	49 49	50 50	51 51	53 53	56 56	57 57	58	60
サキュバス 29	29 29 29	29 29 29	29 29 29	34 34 29	41 47 29	34 34 29	34 34 29	34 49 29	41 38 29	47 49 58	41 50	38 58	41 58	41 50	45 53	47 58	49 57	50 53	51 58	53 57	56 56	57 63	61	62
コボルトガード 34	34 34	34 34	34 34	34 34	41 34	34 41	41 41	41 41	41 41	41 50	45 50	38 49	41 49	41 49	45 45	47 57	49 57	50 50	51 57	53 53	56 56	57 57	58	60
キングキャンサー 37	37 37	37 37	37 37	37 37	38 37	38 37	38 37	38 37	38 37	38 58	38 49	38 58	38 58	45 45	45 50	47 58	49 57	50 53	51 61	53 53	56 56	57 61	61	60
メガロビート 38	38 38	38 38	38 38	38 38	47 38	41 38	41 38	41 38	41 38	41 58	41 49	38 58	58 58	45 45	50 50	47 58	49 57	50 53	51 61	53 53	56 56	57 61	61	60
ボーグル 41	41 41	41 41	41 41	41 41	47 41	41 41	41 41	41 41	41 41	41 50	41 49	45 45	45 45	49 62	50 50	47 57	49 57	50 53	51 57	53 53	56 56	57 57	58	60
オークコマンド 45	45 45	45 45	45 45	45 45	47 45	45 45	45 45	45 45	45 45	45 53	45 45	45 50	50 50	50 50	53 53	50 57	50 57	53 53	51 57	53 53	56 56	57 57	58	60
ハーピー 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 47	47 58	47 57	47 58	47 58	47 57	50 57	56 56	56 57	56 63	56 63	56 63	56 56	56 63	58	60
キルモリウス 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 49	49 57	49 57	49 57	49 57	49 57	50 57	56 57	53 57	53 53	51 57	53 57	56 56	57 63	58	60
オークガード 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 50	50 53	50 50	50 53	50 53	50 53	53 53	56 63	53 53	53 53	53 57	53 63	56 56	57 63	58	60
ウルフ 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 51	51 58	51 57	51 61	51 61	51 57	51 57	56 63	51 57	53 57	53 73	53 63	56 56	57 63	58	60
オークナイト 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	53 57	53 53	53 53	53 53	53 53	53 53	56 63	53 57	53 63	53 63	57 63	56 56	57 63	58	60
セイレーン 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 56	56 72	56 56	56	56
レッドキャップ 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 57	57 63	57 57	57 61	57 61	57 57	57 57	56 63	57 63	57 63	57 63	57 63	56 56	57 71	63	60
Gマンティス 58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	61	58	61	61	58	58	58	58	58	58	58	56	63	61	62
ギズモ 60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	62	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	56	60	62	56
Gスコーピオン 61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	69	61	61	69	61	61	61	61	61	61	61	56	61	69	62
クグツ 62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	66	62	62	69	62	62	62	62	62	62	62	56	62	62	62
ウッドゴーレム 63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	66	63	63	69	63	63	63	63	63	63	63	56	63	63	63
ドラゴネット 64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	72	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	56	64	64	64
ケイブベア 65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	73	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	56	65	65	65
ストーンゴーレム 66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	68	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	72	66	66	66
マジンゾウ 67	67	67	67	67	67	67	67	67	67	68	67	67	67	67	67	67	67	67	67	67	72	67	67	67
アイアンゴーレム 68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
Gモス 69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	72	69	69	69
ワーバット 70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	72	70	70	70
ドベルガー 71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	72	71	71	71
ワイアーム 72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	74	72	72	72
ケルビー 73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
リザードマン 74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74	74
ユニコーン 75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

オススメ モンスター合体一覧

上の表を見ての通り、モンスター合体のパターンは多種多彩。キマイラ卵ひとつで合体できるのは1回限りなだけに、ムダな合体は極力さけたいよね。そこで、参考例として3つばかりオススメの合体パターンを紹介しようと思う。あくまで参考例だから、合体する前にセーブしていろんなパターンを試してみるのもいいぞ。

ゴブリン



＋



スライム

→ ボーグル



ガーラのもとで、もっとも効率のよい合体パターン。序盤ではボーグルの攻撃力がモノをいうぞ。

ハーピー



＋



ハーピー

→ セイレーン



ゼルダでのオススメ合体は、ハーピー同士の合体。またはハーピー＋ウルフなどもＯＫだ。

Gスコーピオン 61	ククツ 62	ウッドゴーレム 63	ドラゴネット 64	ケイブベア 65	ストーンゴーレム 66	マジンソウ 67	アイアンゴーレム 68	Gモス 69	ワーバット 70	ドベルガー 71	ワイアーム 72	ケルピー 73	リザードマン 74	ユニコーン 75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	66	66	72	73	68	68	68	69	70	71	74	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	69	69	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
56	56	56	56	56	72	72	68	72	72	72	74	73	74	75
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
62	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	69	69	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	67	67	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
69	67	67	64	65	66	67	68	56	70	71	72	73	74	75
64	64	64	72	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
65	65	65	65	73	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
66	66	66	66	66	68	68	68	69	70	71	72	73	74	75
67	67	67	67	67	68	68	68	69	70	71	72	73	74	75
68	68	68	68	68	68	68	75	68	68	68	68	75	68	75
69	69	56	69	69	69	69	68	56	72	72	72	73	74	75
70	70	70	70	70	70	70	68	72	72	72	72	73	74	75
71	71	71	71	71	71	71	68	72	72	74	72	73	74	75
72	72	72	72	72	72	72	68	72	72	74	74	73	74	75
73	73	73	73	73	73	73	75	73	73	73	73	75	74	75
74	74	74	74	74	74	74	68	74	74	74	74	74	74	75
75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

表の見方

- ３人とも同じ合体をする場合。
- ガーラとシェフィールドが同じ合体で、ゼルダが違う場合。
- ガーラとゼルダが同じ合体で、シェフィールドが違う場合。
- ゼルダとシェフィールドが同じ合体で、ガーラが違う場合。
- ３人とも違う合体をする場合。
- ゼルダとシェフィールドの合体が違う場合（ガーラ合体不能）。
- ゼルダとシェフィールドの合体が同じ場合（ガーラ合体不能）。
- シェフィールドの合体しかない場合。

※左側はゼルダの、中央はガーラの、右はシェフィールドの合体パターンです。

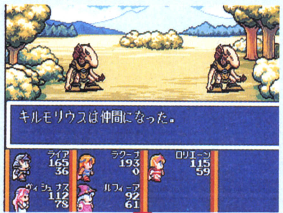
これがなければゲームができない？

完璧 レインボー モンスター合体チャート

ちょっとギューギューに詰まった合体チャートで多少見にくいかもしれないけど、今作『闇の竜騎士』でプレイ可能な範囲に出てくる合体可能なモンスター39体＋モンスターメーカー３人の組み合わせ表がこれだ。あと、表の数字は、25ページからのモンスターカタログの数字と同じだから、モンスターの特徴は、そちらを参考にしてね。来月はもっとくわしくやるぞ。

合体の手引き

1 まずチャームでモンスターを仲間に



◀チャームが有効な敵に対してチャームを唱え仲間に。

2 モンスターメーカーのところへ行く



◀合体させるモンスターがそろったらレッツゴー！

3 合体したいモンスターを選択



◀モンスターメーカーの属性に合うモンスターを選択。

4 属性が合っていればめでたく合体！



◀合体シーンとともに新たなモンスターのできあがりぃ。

モンスター合体 3つのオキテ

ライアのレベルを上げてからチャーム

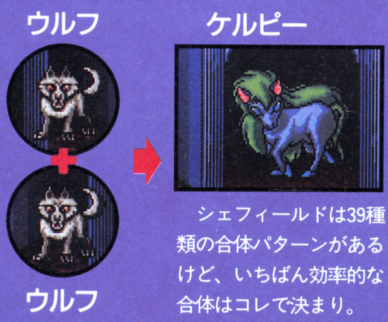
敵を仲間にする魔法チャームは、自分よりもレベルの高いモンスターにはかかりにくいので注意。

合体にはキマイラの卵が必要

合体にはキマイラの卵が必要。しかも、ひとつの卵で合体できるのは１回限り。ムダな合体はさけるべし！

合体前にはセーブを

いろいろな合体パターンを見たい場合は合体前にセーブしておく。合体結果が気に入らなければロード！



シェフィールドは39種類の合体パターンがあるけど、いちばん効率的な合体はコレで決まり。

総力特集
DENGEKI SPECIAL FULL POWER
MONSTER MAKER

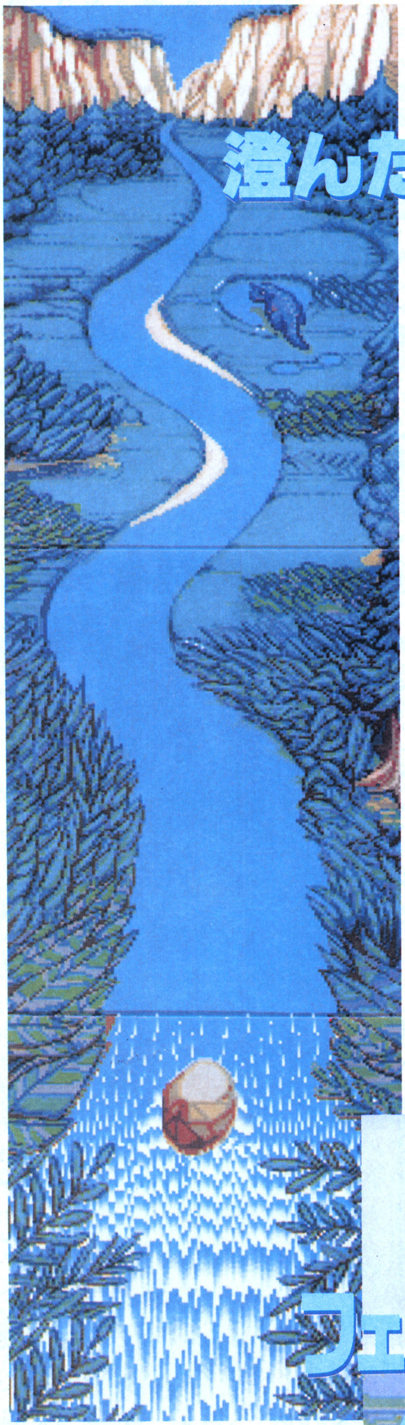
プロローグ

小さなころ、とある森で拾われた娘ライア。そんなライアも大親友のレイやテレシアの大自然に囲まれ、このままなにごともない平和な日々を過ごせるはずだった。そう…フェルンドから煙を見るまでは…。




ウフフ…♡



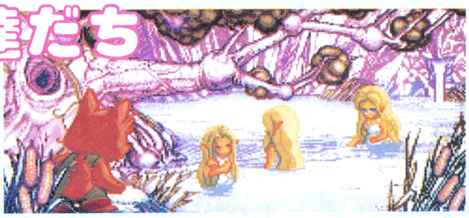


澄んだ水と空気…壮大な大自然がライアを育む!



みーんなライアのお友達だち





幼なじみのレイちゃんと森の妖精たち

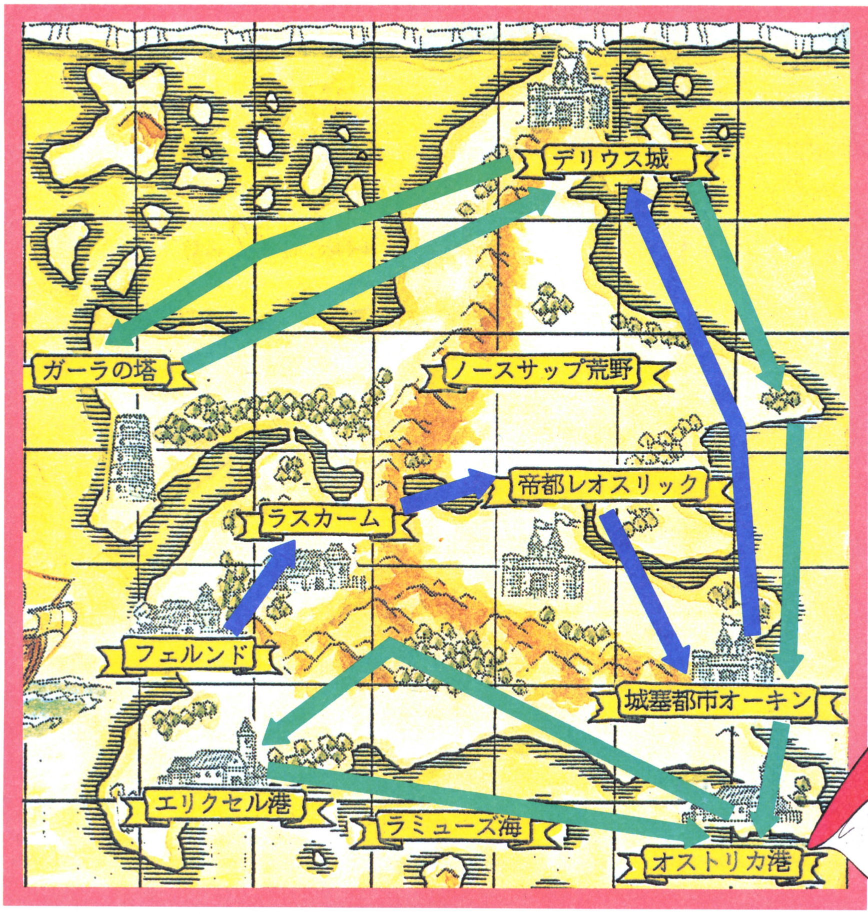
あっ!



ライアの村から煙が…



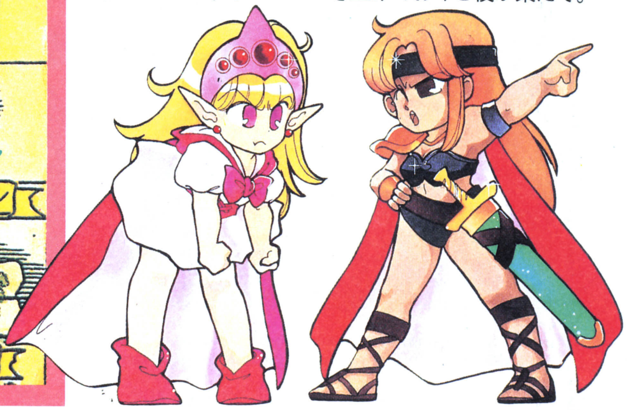
フェルンドで何が起きたのか…



テレシア大陸

長旅の出発地テレシア大陸は『闇の竜騎士』に収められている世界全体の2～3割程度にすぎない。当面の目的は、ライア自身の出生を知るための旅にすぎないのだが、あるとき、世界をとり巻く不穏な動きを知り、ライアの旅は混沌としていく。

このテレシア攻略の重要なポイントは、デリウス城近辺のシナリオに絞られる。初めて直面する闇の存在や、ガーラとの出会い。そして、カメルバウムでのマクネイルとの一騎打ちと、後々のシナリオに影響を与えるようなできごとが続々と起こる。バトル面では、ボーグとウルチがパーティから抜けるカメルバウム以降がチョット苦しくなると思うので、彼らがいるうちにレベルを上げておくと後が楽だぞ。



ライア旅立ちの村 フェルンド

DATA 店なし・宝箱4

ライアを待つ村人たちのきびしい仕打ち

村に戻ったライアの目に映った光景は、廃墟寸前と化した村の惨状だった。村を襲った者がライアの容姿に似ていたため、村の人々に「ヤツらの一味だ！」と迫害され、村から追い出されてしまう。

みんなとのお別れ



▲今まで育ててくれた両親ともお別れ。でも、宝箱はしっかりとっておくこと。



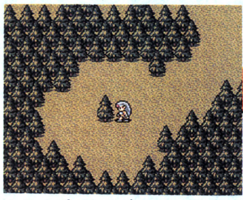
精霊の住む森 モスバドル

DATA 宝箱3

精霊たちから薬草をいただき！

村から出るとウルチと名のるコボルトが強引に仲間に加わる。そして、フェルンドと隣村のラスカームの間に広がる森がモスバドルだ。敵は出ず、精霊のみ出現するが、すぐに逃げてしまうので戦闘は不可能。でも、たまに薬草をくれるので薬草稼ぎには絶好の場所。

？この木に入ると？

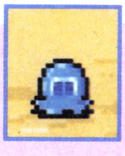


▲このポツンと立っている木に入ると地下に宝箱が！



モンスターカタログ ▶ データの見方

番号・名前（※1）
出現場所（※2）
属性（※3）
特殊攻撃
攻略LV（※4）



①スライミー
平地・ダンジョン
E, W, P
なし
LV1



②キバウサギ
平地・山地・森
E
かむ
LV1

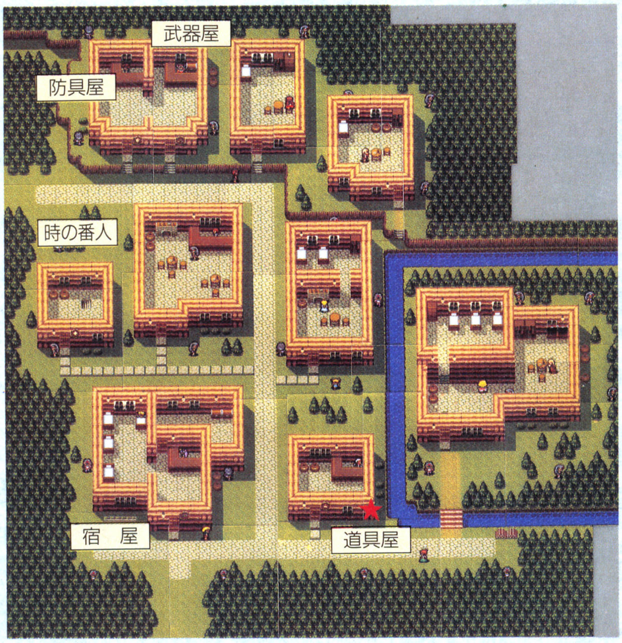


③リザード
平地・ダンジョン
W
かむ、体当たり
LV2

※1　番号は合体チャートと共通。番号・名前が赤のモンスターは合体可能。　※2　バックの色がピンクのモンスターはテレシア大陸に出現。以下、青はベングラード諸島に、黄色はアンドレシア大陸に、緑はウルフレンド大陸に、オレンジはソルレンド大陸に出現する。※3　属性は、Mは心、Aは風、Pは木、Wは水、Fは火、Bは闇を表す。※4　攻略レベルは、そのモンスターと全滅せずに闘うのに、最低必要なレベルを表す。

大親友のレイが住む村
ラスカーム

DATA	武		防		道	
宿代10ダルト	ダガー	30	布の服	30	薬草	10
宝箱4	スピアー	50	革の服	50	毒消し草	20
時の番人あり	ショートソード	80	木の盾	20	毒針	70
	ハンマー	120	革の帽子	80	万能薬	100



山越えに備えて装備を万全に!

ラスカームでの目的は、親友のレイに会って銀の指輪をもらうことと、酒場にいるメアリという盗賊を傭兵として雇うことだ。ここでメアリを雇えば、テレシア大陸を出るまでは仲間としてともに戦ってくれる。ぜひとも仲間にしよう！　そして、東にそびえる山を越えるため、武器・防具を整え、ライアのレベルを４ぐらいまで上げておけばバッチリ。

傭兵のメアリを雇おう



▲酒場らしき場所にいる赤い髪のキャラがメアリだ。大阪弁の口調が個性的だね。

レイちゃん ありがとう





▲自分にとっても大事な品をプレゼントするレイ。持つべきは親友だな。

アースドラゴンがライアを待ち受ける
ヴィシュナスケイプ〜ヴィシュナスロード

DATA 宝箱2

ここは敵の出現率が高いので、頂上にいるドラゴンへたどり着く前に相当なダメージを受ける可能性がある。この山を一発で越えようと思うなら、薬草を多めに(20くらい)持って万全を期そう。お得なイベントとして、洞窟内の途中にシャールモントという男がいるから、ボス戦が終わった後で会いに行くと、少しばかりお金がもらえるぞ。



◀シャールモントとは今後も会う機会が多いぞ。



▶この山にはうれしいアイテムも落ちている。

VS BOSS アースドラゴン

ドラゴンとの戦いはイベント的なものなので、倒すことは不可能。パーティはドラゴンの攻撃を３ターン守りきれば勝ち。その後戦闘は終わり、シナリオイベントが起こる。



▲戦闘終了後、なにも語らず卵だけを残して去っていくアースドラゴン。


④イビルバッド
山地・森
A
かむ、ひっかく
LV3


⑤ウォーターリバー
海・川沿い
A、W
叫ぶ、毒
LV5


⑥スライム
平地
E、W、P
なし
LV4


⑦リンクス
平地・森
E
かむ
LV5


⑧Gモグラ
ダンジョン内
E
かむ、毒
LV4


⑨バラクーダ
海・川沿い
W
かむ、体当たり
LV5

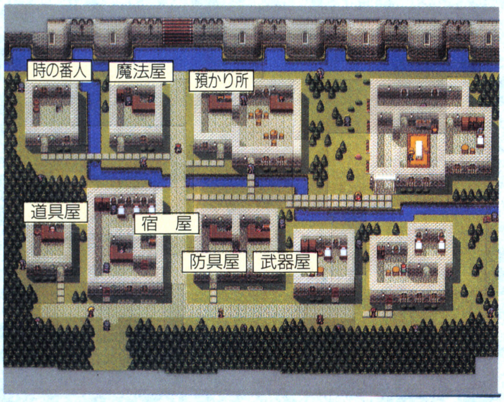

⑩ベトベト
平地
E、W
臭い息
LV6


⑪ジェリー
海沿い
W
なし
LV6

マクネイルが治める城下町

レオスリック

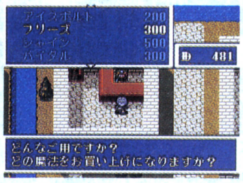
DATA				
宿代20ダルト 時の番人あり 預かり所あり	㊇スピアー…………50	㊊布の服……………30	㊄フレイム……… 200	
	ショートソード…80	革の服………………50	アクアボルト… 200	
	宿り木の杖…… 100	ブロッカー…………50	アイスボルト… 200	
	ハンマー……… 120	革の帽子……………80	フリーズ……… 300	
	㊂薬草………………10	ローブ………… 100	シャイン……… 500	
	毒消し草…………20	革の盾………… 100	バイタル……… 300	
	グリンの実………50	革の兜………… 150	デパラズン…… 500	
	万能薬………… 100	三角帽………… 200		



ライアの運命を変える新たな仲間との出会い

ここでは、１人と１匹がライアのパーティーに加わる。まずボーグは、町の右端の森の中にいるので話しかけて仲間にしよう。ヴィシュナスは、一度占ってもらった後、町を出ようとすれば強制イベントが起きてパーティーに加わるぞ。

フリーズ・バイタルを入手



◀魔法が使えるキャラに買ってあげよう。

この2人が仲間に加わるぞ！

ボーグ





ヴィシュナス

鉄壁の守りを誇る要塞都市

オーキン

DATA				
宿代 20ダルト 宝箱7 時の番人 あり	㊇ショートソード…80	㊊ローブ………… 100	㊂薬草………………10	㊄フレイム……… 200
	ハンマー……… 120	革の盾………… 100	毒消し草…………20	ウインドカッター…200
	宿り木の杖…… 100	青銅の盾……… 120	グリンの実………50	フリーズ……… 300
	アクス……… 180	革の兜………… 150	万能薬………… 100	カーム………… 400
	レイピア……… 600	レザーアーマー 180	命の水………… 600	アイスピラー… 500
	ロングスピアー1000	三角帽………… 200		デポイズン…… 500
		鉄の兜………… 800		バイタレア…… 800



検問を通るため、最北の城デリウスへ！

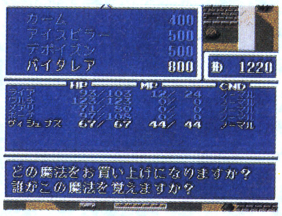
検問所を通るため検閲を受けている最中、アースドラゴンから授かった卵がふ化してしまい、オーキンの統治者ンゴールドの元へライアたちは連行されてしまう。そこでンゴールドは、検問所を通すかわりに、最北にあるデリウス城の様子を見てきてほしいと交換条件を出してくる。

ンゴールドとの取り引き



◀デリウス城への視察が検問所をパスするための条件。

バイタレアも買うこと！



◀デリウス攻略に備えてヴィシュナスに買ってやろう。



⑫デッドハンド
平地・森
B
ひっかく
LV6



⑬レイヴァン
平地・川沿い
A、E
ひっかく、逃げる
LV6



⑭ノッカー
平地・森
E
叩く
LV6



⑮ポイズンスライム
平地
E、W、P
なし
LV7



⑯パック
平地・森
E
シャイン
LV7



⑰ニンフ
海・川沿い
W
アクアボルト
LV6



⑱ゴブリン
平地・森
M、E
叩く、守る
LV7

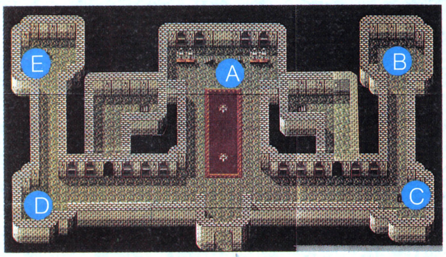


⑲メロウ
海沿い
W
アクアボルト
LV8

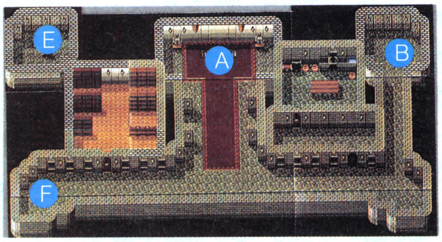
闇におおわれた魔の城
デリウス城

DATA
店・時の番人なし
宝箱16

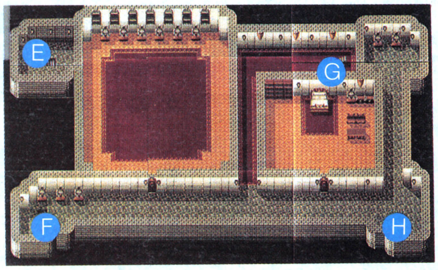
1階



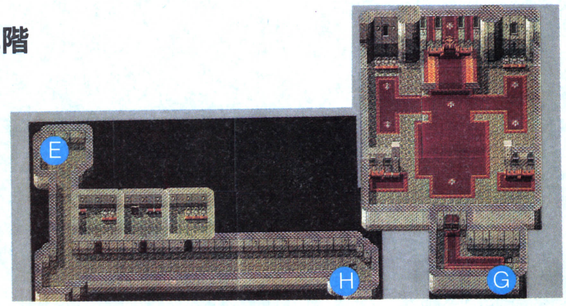
2階



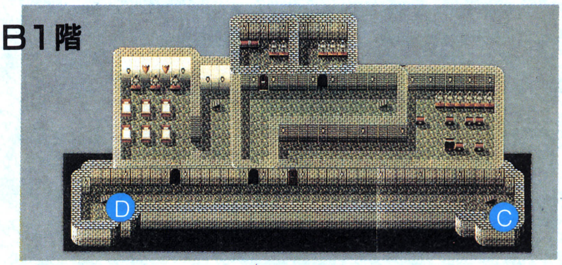
3階



4階



B1階



人の心に入り込んだ"闇"を倒せ！

デリウス城の攻略は、まず、中ボスのゴブリンナイトを倒して、デリウスと化した城主のマリオンを救うための情報を聞き、ガーラタワーへ直行。ガーラタワーでのイベント終了後、再度ここへ戻りデリウスとの対決だ。

VS BOSS ゴブリンナイト

▶前衛のキャラは攻撃あるのみ。ダメージを受けたらヴィシュナスが回復役に！



VS BOSS デリウス

▶楽に倒したいならキマイラの涙を使う。でもフリーズで凍結させるテもあるぞ。



ガーラタワー

マリオンを救うため ガーラの試練を受ける

DATA
宝箱1

デリウス城の獣化した人々を救うため、ガーラタワーへ来たライアだが、邪神像と戦って勝てば…という条件でガーラはライアたちに試練を与える。みごと邪神像を倒せば、ライアにチャーム、サモンの魔法と、キマイラの涙をくれるぞ。

VS BOSS 邪神像

▶フリーズで動きを止めてしまえば楽。





キマイラの涙入手

◀闇に心を奪われた者に対して威力抜群。

モンスター合体はココで！

▶デリウスのイベント後、合体できるぞ。





⑳カシャ
平地・森
E、P
ウインドカッター
LV8



㉑マンイーター
森
E、B
ひっかく
LV7



㉒ワーム
平地
E
かむ、毒
LV8



㉓ルーネ
海沿い
W
かむ、マヒ
LV7



㉔ウォジャイーノ
海沿い
E
パワー
LV8



㉕ポイズンリザード
平地
E
かむ、毒
LV8



㉖ロバー
平地・森
B、M
目つぶし、逃げる
LV9

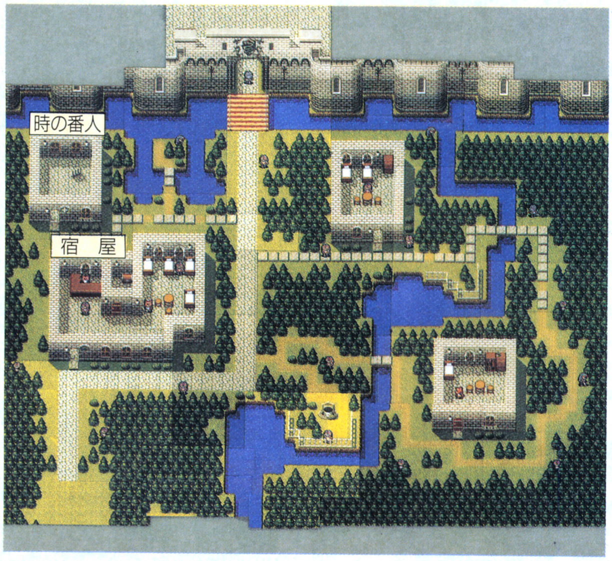


㉗ブルーベル
森
A
ひっかく、逃げる
LV6

コボルト族の隠れ里

カメルバウム

DATA
宿代40ダルト
宝箱9
時の番人あり



ライアVSマクネイルの一騎打ち！ストーリー序盤最大のヤマ場だ!!

デリウスを倒してマリオンを正気にさせた後、ライアはキマイラの卵を授かる。これでようやくモンスター合体ができるようになるぞ。ここでモンスター集めに励むのもいいかもね。ただし、デリウス城をレオスリック方面に南下すると、１匹のコボルトが現れ、カメルバウムのイベントに突入する。ここでウルチとボーグがパーティーから外れて極端に戦力ダウンするので、このイベントに入る前にライアたちを十分にレベルアップさせておくといいぞ。そうすれば、コボルト狩りに来たマクネイルとの一騎打ちの際、苦戦せずにすむし、後々の戦いも楽な展開で進めるぞ。



◀１匹のコボルトが出現。カメルバウムへ行くハメに。

ウルチ・ボーグとの別れ



▲ウルチたちとはここでお別れ。ウルチがコボルト族の王子だったなんてなぁ…。

カイザースマッシュを受けとめろ！

対マクネイル必勝法！

ライアとマクネイルの一騎打ち。勝敗の判別はマクネイルが２ターンめに放つ必殺技カイザースマッシュを受けて、ライアが死ななければ勝ちだ。ライアのレベルが低くても勝てる必勝法は、まず１ターンめに命の水を使いマクネイルの一撃めを即回復。２ターンめに“守り”を選んでカイザースマッシュを防御すればＯＫだ。



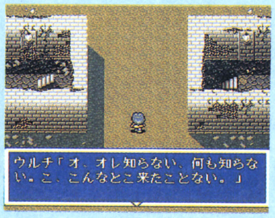


▲◀マクネイルの方が攻撃の順番が早いことを利用して戦おう。

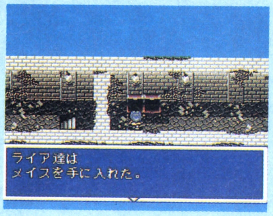
昔コボルト族が住んでいた国

ハッシュハッシュは今！

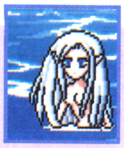
レオスリックとデリウス城の中間に位置する場所に、廃墟と化した城がある。この城は半年前、マクネイルによって無惨にも滅ぼされたコボルトたちの国だったのだ。デリウス城のイベント前に立ち寄った人も多いと思うけど、この城に入ったときのウルチのリアクションはこういう苦い過去があったからなんだね。



◀ウルチのリアクションが昔の惨劇を物語る。



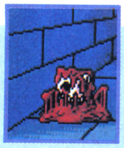
◀荒れ果てた城内だけど、宝箱が６つあるぞ。


㉘アスライ
海・川沿い
W
ひっかく
LV8


㉙サキュバス
平地・森
B、P
甘い歌
LV8


㉚イビルミスト
平地
A、B
ウインドカッター
LV8


㉛ジャグラー
森・平地
B
フレイムボルト
LV10


㉜スプラッター
倉庫内
B、E
毒ガス
LV10


㉝ヘグバウラー
海沿い
W
アクアプレス
LV11


㉞コボルトガード
平地・森
E
叩く
LV10


㉟ゴースト
倉庫内
B
ひっかく
LV9

テレシアに別れを告げる港町

オストリカ

DATA			
宿代50ダルト 宝箱1 時の番人あり	㊖アクス………… 180 レイピア……… 600 ロータスワンド1000	㊜レザーアーマー 180 チェインメイル 250 ブレストプレート…500 魔道師の服…… 800 ライトヘルム…1200	㊣薬草…………………10 毒消し草…………20 万能薬………… 100 命の水………… 600 魔法草………… 800 恵みの水………3000



やっとアンドレシアへ渡れる…と思いきや?

オストリカでは巨大ネズミが大暴れし、船が出せない状況に。そのうえ、ネズミ退治に来たシャットという猫使いが、商売道具の猫をロリちゃんにさらわれお手上げ状態。

シャットを仲間に!



◀シャットとともに、いざエリクセルへ!

事件を解決! アンドレシアへは2つのルートがあるぞ!

エリクセルでロリエーンと猫使いのシャットを仲間にして戻ってくれば、2つのルートでアンドレシアへ渡れるようになるぞ。

ラミューズ海ルート!



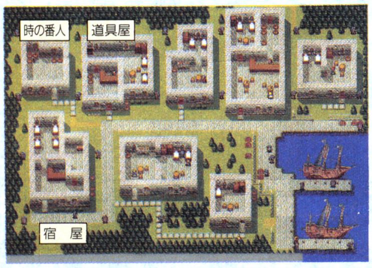
サブナックルート!



成金ヤロウの集う町

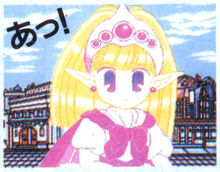
エリクセル

DATA	
宿代60ダルト 宝箱1 時の番人あり	㊣薬草…………………10 毒消し草…………20 万能薬………… 100 命の水………… 600 魔法草………… 800



ロリエーンを見つけ出せ!

エクセリルに着いたらロリエーンとの勝負に備えて、まずセーブをしておこう。ロリエーンは港の桟橋にいるので、話しかけると一勝負のあとで仲間に加わるぞ。



どピンクエルフ見〜っけ!

VS BOSS アッサム&ロリエーン



▶前へ出てきたロリエーンに集中攻撃を浴びせろ。

ロリエーンにおしおきよ♡

対ロリエーン&アッサム戦は、ロリエーンを倒せば戦闘が終了するので、アッサムはフリーズで凍らせて相手にせず、ロリエーンを集中攻撃して倒そう。

ちょっと寄り道

オストリカとエリクセルの間には、きこりの家とエルシングの森がある。ロリエーンを仲間にしてからエルシングの森に行くと、お得なアイテムがもらえるぞ。



きこりの家

◀きこりの家の西に広がる森の中央にエルシングがある。



エルシングの森

◀ロリエーンを仲間にしてから訪ねると、いいモノが手に入るぞ!



㊱ジャックランタン
倉庫内
F
フレイム
LV10



㊲キングキャンサー
海沿い
W、E
なし
LV11



㊳メガロピード
平地
E
かむ、マヒ
LV11



㊴キラーブッシュ
森
P
かむ、トリコ
LV10



㊵グール
倉庫内
B
毒、マヒ
LV11



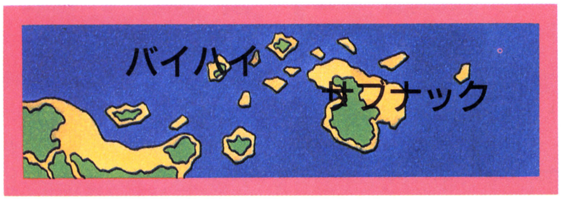
㊶ボーグル
平地・森
E
叩く
LV12



㊷シェリーコート
海・川
W、P
ウインドカッター
LV12



㊸ルサールカ
海・川
W
フリーズ
LV12



ベングラード諸島



アンドレシアへは、このベングラード諸島を航海して進むことになる。中継地のバイハイまでは、サブナック航路とラミューズ海航路の２つがあって、それぞれにボス戦とキマイラの卵を入手するという共通イベントが待っている。

こんな孤島にも"闇"の手が!

サブナック

DATA
宿代70ダルト
宝箱3
時の番人あり

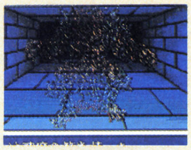
道	薬草	10
	毒消し草	20
	万能薬	100
	命の水	600
	魔法草	800



村長の息子がバケモノに!?

ここのイベントは、グールナイトと化した村長の息子を倒すというもので、村の倉庫の最上階にいる。倒せばキマイラの卵を入手できるぞ。

VS BOSS
グールナイト



▲４階の宝箱に入っている"破魔の笛"を使うと50％ぐらいの確率で一撃で倒せる。まともに戦うなら、フリーズ。

対BOSS戦のみの近道ルートだ!

ラミューズ海

VS BOSS
コーラルワーム

こちらは航海中に現れるボスと戦うのみ。ライア、ヴィシュナス、ロリエーンにフリーズを覚えさせていれば、３匹を凍らせて楽に勝てる。

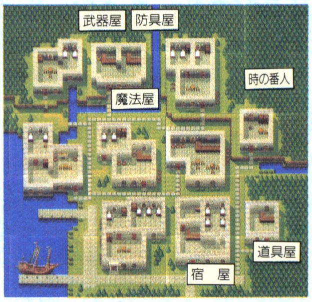


アンドレシアへの中継ポイント

バイハイ

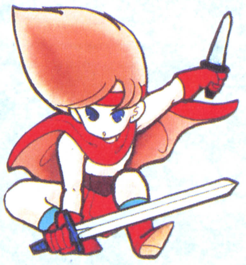
DATA 宿代80ダルト
宝箱なし・時の番人あり

武	ソード	300	道	薬草	10
	レイピア	600		毒消し草	20
	ロータスワンド	1000		万能薬	100
	ロングスピアー	1000		命の水	600
	ホットロッド	1500		魔法草	800
防	チェインメイル	250		恵みの水	3000
	ブレストプレート	500	魔	アイスボルト	200
	鱗の楯	600		アイスピラー	500
	スケイルアーマー	1000		シャイン	500
	メタルヘルム	1500		バイタレア	800
				デシャット	1000
				テラー	1800
				デパワー	2000
				パワー	2000



シャット・アッサムとの別れ…でも新たな出会いが!?

バイハイに着いたとたん、シャットとアッサムがパーティから外れる。戦力が落ちた分や、アンドレシアでの未知なる戦いに備えて、この町で売っている最強の武器や防具、魔法は絶対に買い揃えておくこと。お金が足りなければ外の敵と戦ってでも稼げ！



ちょっとキザなナンパ師?

タムローン

ダイス片手に世界を股にかける賭博師。ここではヴィシュナスに正体を見破られ去っていくが、いずれ？



▲商いの町バイハイだけあって、いいモン揃ってます。買ったれ買ったれーい！



◀赤い髪に甘いマスク。タムローンとは、またどこかで会える予感が……。



㊹アリゲーター
川
W
かむ、シッポ
LV13



㊺オークコマンド
森
E
なし
LV12



㊻ルナティック
平地・森
B、E
サンダーボルト
LV11



㊼ハーピー
平地・海・川
A、E
ひっかく、叫ぶ
LV12



㊽アバオアクー
平地
A
毒ガス
LV13



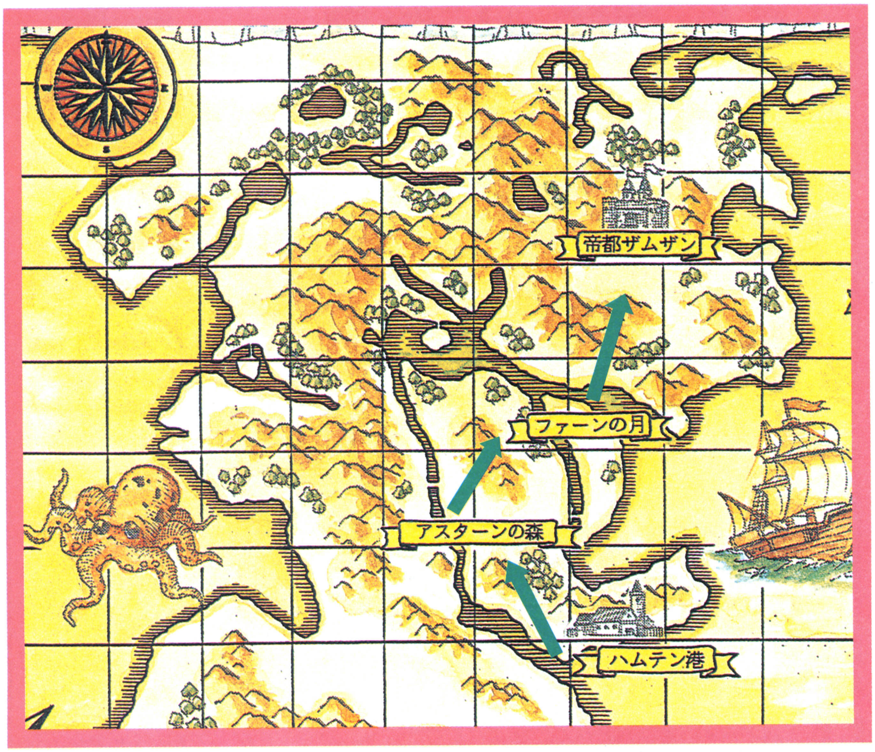
㊾キルモリウス
森
E
シャイン
LV12



㊿オークガード
森
E
なし
LV13

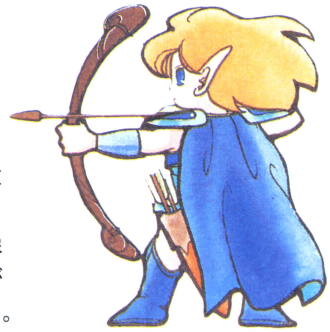


51ウルフ
森
E
かむ、吠える
LV13



アンドレシア大陸

その昔アンドレシアは、ヒューマンを含めた多種族が住む大陸であった。ところが、たび重なる争いでオーク族は未知なる大陸ウルフレンドへと追いやられ、ドワーフ族も多くが傷つき、結局は現在のようなヒューマンが大勢をしめる大陸となったのである。しかし、帝都ザムザンを治める皇帝バルバランとその側近モンドール、モンタズナの3人による目に見えない領地争いが、アンドレシアを混沌とした地にしていた。この大陸でライアたちは、ヒューマンたちに逆襲を企むダークエルフ王や大量のオーク軍団とはち会うこととなり、ストーリーは思わぬ方向へと展開していく。そして、ライアの故郷と思われるこの地で、父親像がおぼろげながらも見えてくる。

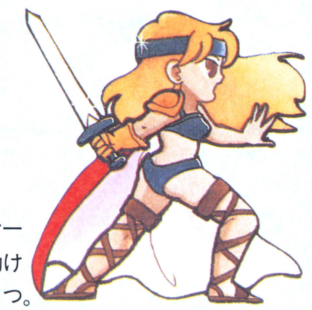


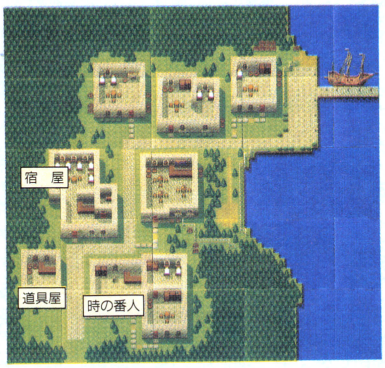
アンドレシア大陸東端の港町

ハムテン

DATA
宿代90ダルト
宝箱なし
時の番人あり

㊚薬草	10	命の水	600
毒消し草	20	魔法草	800
万能薬	100	眠りの笛	3000



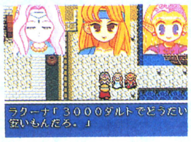


待望のアンドレシアに上陸だ!

アンドレシア上陸後まもなく、ラクーナを仲間にするイベントが起こる。お金を払って仲間にするか？　それとも、バーサーカーに襲われてるところを助けて仲間にするかの２つにひとつ。

ラクーナを仲間にするパターンは2通りあるぞ!

その1 お金を払って雇う

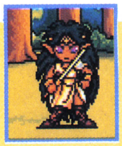


◀ラクーナはパーティが持っている金額ギリギリを要求してくる。最低でも1000ダルト。

その2 ラクーナのピンチを救う



◀町の出口でバーサーカーに襲われているところを助けると仲間に。もちろんボス戦あり。



52ダークエルフ
森
B、E、M
サンダー、バリア
LV12



53オークナイト
森
E
なし
LV12



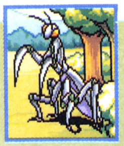
54ティガー
森
?
なし
LV12



55マーメイド
海・川
W
アクアボルト
LV12



56セイレーン
海
A、E
甘い歌
LV14



57レッドキャップ
平地・森
E
サンダーボルト
LV14



58Gマンテイス
平地
E、P
ひっかく、かむ
LV20

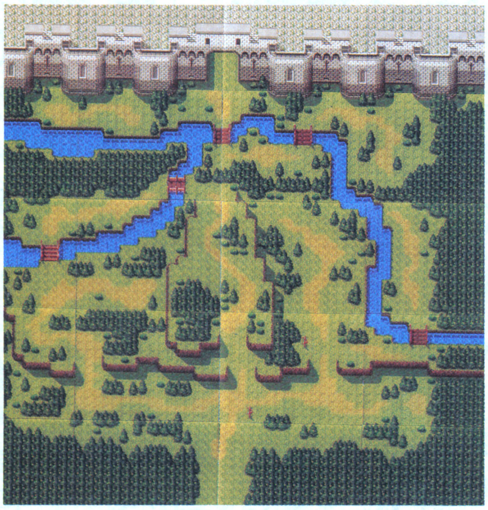


59マーマン
海・川
W
アクアボルト
LV14

ダークエルフ王が企む恐ろしい計画とは?

ダークエルフの森〜アスターン城

DATA
宿屋なし
宝箱17
時の番人あり
店なし



王の正体をあばけ!

アスターン城へ通じるダークエルフの森には幻覚を見せる結界が張られていて、あるところをすり抜けてこなくてはいけない。しかも、エルシングの王子エルサイスの弓まで落ちている。こいつは怪しいぞ〜。この城内でダークエルフ王はなにを企むのか!?

VS BOSS ゼールス



▲フリーズで凍らせてしまえば、反撃は受けないし、攻撃し放題っすよ。

ダークエルフ王ゼールスは闇に魂を売り、醜い魔物になっていたのだ。このゼールスも闇の存在なのでキマイラの涙が強烈に効く。持っていたら使っていいかもね。でも、フリーズもよく効くので、凍らせてタコ殴り戦法も有効だ。

エルサイス救出! そして新たな旅の目的が…

ゼールスは、ヒューマンたちを滅ぼす計画を進めていた。そこで彼の親友であったエルサイスは、この計画を止めに入ったが聞き入れてもらえず捕らわれの身になっていたのだ。エルサイス救出後、この世界にうごめく闇の存在を、最北の森エルドラードに住む〝エルサハラ〟に伝えるという新たな目的ができる。



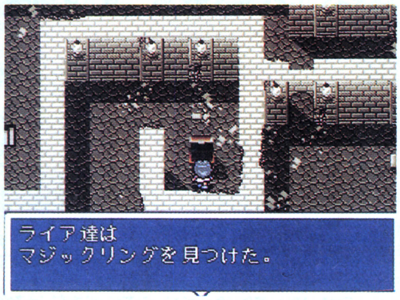
◀エルドラードの女王に外界でのできごとを知らせねば……。

アンドレシアの歴史を語るオーク族の町

オークの廃虚

DATA
宿屋なし
宝箱10
時の番人あり
店なし

最北の森エルドラードめざして北上すると、その昔オークが住んでいた廃城が目に入ってくる。ここには、過去の大戦を記した書物や、多くの宝が眠っているので、くまなく歩き回って情報やアイテム収集に努めよう。そうすれば、過去のアンドレシアの姿を多少なりとも知ることができる。オークたちの思いやヒューマンの行いも…。



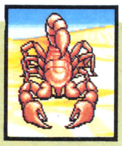
◀荒れ果てた城内だけど、お宝がいっぱいあるぞ。取り漏らすな!

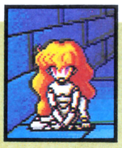
他族との戦いを記した書物が!



▲オークたちが残した戦いの歴史。ヒューマンたちにウルフレンドへ追放されるまでの一部始終が書き残されている。


60ギズモ
平地・砂漠
A
サンダーボルト
LV15


61Gスコーピオン
ダンジョン・砂漠
E
なし
LV16

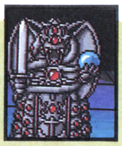

62クグツ
塔
B、P
シャッター
LV16


63ウッドゴーレム
塔
P、E
叩く
LV17


64ドラゴネット
ダンジョン・砂漠
A、E、F
かむ、火炎ブレス
LV18


65ケイブベア
ダンジョン
E
ひっかく、吠える
LV18


66ストーンゴーレム
塔
E
突く、体当たり
LV19


67マジンソウ
塔
B、E
デス
LV21

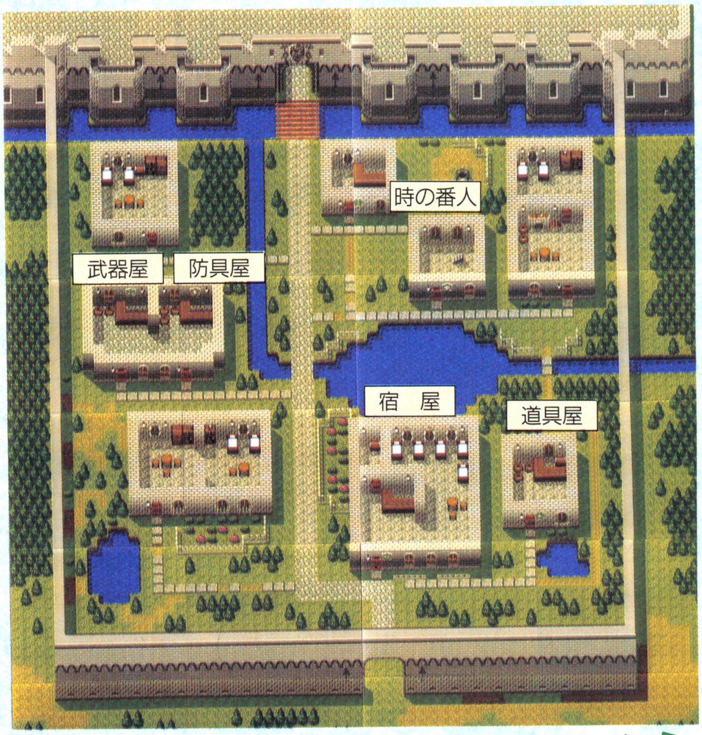
ライアに集いし光のひとり、ルフィーア登場

ファーンの月

DATA			
宿代100ダルト 宝箱12 時の番人あり	㊫レイピア……… 600 ロングスピアー1000 ホットロッド…1500 グラディウス…1200 風のロッド……3000	㊥リングメイル… 380 鉄の盾………… 500 スケイルアーマー1000 ロングシールド 500 プレートメイル2000 フルヘルム……2000	㊦薬草……………10 毒消し草………20 グリンの実……50 万能薬……… 100 命の水……… 600 魔法草……… 800 眠りの笛……3000 恵みの水……3000

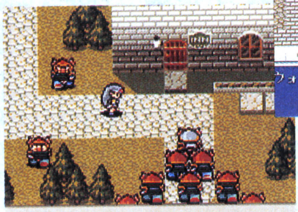
ドラゴンナイツの存在…
オーク族の逆襲…
ライアの運命は大きく揺らぐ!

オーク城の東の橋を渡って北にあるのが、アンドレシア帝国南端の都市ファーンだ。パーティが町に入ったとたん、ルフィーアがすっ転びながら登場し、ドジなエピソードを語りつつ仲間に加わる。そしてライアたちは、ファーンを治めるペルタニウス将軍と顔を会わせるわけだが、ペルタニウスはライアが身につけているサークレットに興味を示し、そのサークレットがドラゴンナイツの娘に贈られた〝ラーカイム〟という秘宝だと衝撃の事実を語る。そして、ライアたちの旅の無事を祈りつつ、北のはね橋を降ろし順風満帆の旅路となるはずが…！　なんと、北の森には無数のオーク軍がファーンを落とそうと迫った。ファーンはオーク軍の圧倒的な数に押され、絶体絶命のピンチだ！　しかし、そのとき……。

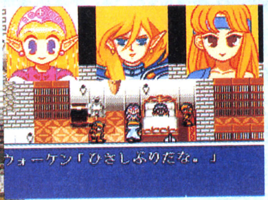




無数のたいまつ襲来



▼オークが町の中まで侵入。あ～ライアたちの旅もついにここまでで終わりか…?



▲このピンチを救ってくれた男……。なんとウォーケン！　この男の本当の狙いは？



オーク軍粉砕!



⑱アイアンゴーレム
塔
E
叩く、体当たり
LV22



⑲Gモス
平地
A
叩く、体当たり
LV20



⑳ワーバット
平地
A
眼光、トリコ
LV17



㉑ドベルガー
平地・森
E
叩く、パワー
LV17



㉒ワイアーム
砂漠
E、A、F
かむ
LV18



㉓ケルピー
森
E、P
かむ、眼光
LV19



㉔リザードマン
平地、森
F、E
シッポ
LV18



㉕ユニコーン
森
E、P、W
回復
LV19

よくわかる

アイテムデータ表

アンドレシア大陸までで買えるアイテムの一覧がコレだ！　左から、名前、売値装備可能キャラ、効果だ。参考にしてね。

武器

ダガー	30	全	攻撃力 2
スピアー	50	全	攻撃力 3
ショートソード	80	全	攻撃力 4
宿り木の杖	100	ラ、ボ	攻撃力 1
ハンマー	120	ウ	攻撃力 5
アクス	180	ウ、ボ	攻撃力 12
レイピア	600	ラ	攻撃力 11
ロングスピアー	1000	ラ、ウ、ボ	攻撃力 14
ロータスワンド	1000	ラ、ヴ、ロ	攻撃力 10
グラディウス	1200	ラ、ロ	攻撃力 15
ホットロッド	1500	ラ、ル、ヴ、ロ	攻撃力 8
風のロッド	3000	ラ、ル、ヴ、ロ	攻撃力 8

防具

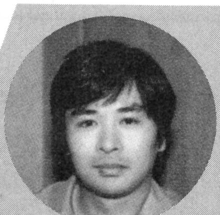
木の盾	20	全	防御力 2
布の服	30	全	防御力 4
革の服	50	全	防御力 6
ブロッカー	50	全	防御力 3
革の帽子	80	全	防御力 2
ローブ	100	全	防御力 5
革の盾	100	全	防御力 3
青銅の盾	120	ラ、ウ、ボ	防御力 4
革の兜	150	全	防御力 4
レザーアーマー	180	全	防御力 7
三角帽	200	全	防御力 3
チェインメイル	250	ラ	防御力 10
バックラー	300	ラ、ロ	防御力 5
リングメイル	380	ラ	防御力 12
ベアヘルム	500	―	防御力 6
ブレストプレート	500	ラ	防御力 14
鉄の盾	500	ラ	防御力 6
鱗の盾	600	ラ	防御力 6
鉄の兜	800	ラ、ウ、ボ	防御力 7
魔道師の服	800	ラ、ヴ	防御力 10
鋼の盾	800	ラ	防御力 7
スケイルアーマー	1000	ラ	防御力 15
ライトヘルム	1200	ラ	防御力 9
ロングシールド	1500	ラ	防御力 9
プレートメイル	2000	―	防御力 18
ラスターシールド	2000	ラ	防御力 10
フルヘルム	2000	―	防御力 15

魔法

フレイム	200	ラ、ヴ ロ、シ	敵1体にダメージ
アクアボルト	200		敵1体にダメージ
ウインドカッター	200		敵全体にダメージ
アイスボルト	200		敵1体にダメージ
フリーズ	300		敵1体にダメージ
バイタル	300		味方1人HP回復(小)
カーム	400		味方1人混乱の解除
シャイン	500		敵全体に目くらまし
デパラズン	500	ラ、ヴ ロ、シ	味方1人マヒの解除
アイスピラー	500		敵全体にダメージ
デポイズン	500		味方1人毒の解除
バイタレア	800		味方1人HP回復(大)
デシャット	1000		味方1人魔封じ解除
テラー	1800		敵1体を混乱させる
デパワー	2000		敵1体攻撃力ダウン
パワー	2000		味方1人攻撃力アップ

道具

薬草	10	全	HPを9～16回復
毒消し草	20		毒を解除
グリンの実	50		HPを7～10、MP5～8回復
毒針	70		敵を4分の1で毒に
万能薬	100		HPを25～40回復。毒、マヒ解除
命の水	600	全	HPを全回復
魔法草	800		MPを23～30回復
恵みの水	3000		HPを53～60回復。状態解除
眠りの笛	3000		敵を4分の1で睡眠に



プロデューサー
多部田氏

『モンスターメーカー』その続編を探る!!

長らく、本当に長らくお待たせした『モンスターメーカー』ですが、続編（タイトル未定）は、ビジュアル部分を除けば〝完成している〟といってもいいほど進展しています。システム的にも大幅にパワーアップされ、召喚システムやマスターシステムもさらに使いやすくなりつつあります。

さらに、さらに……ここだけの話ですが、今作のデータは続編に持ち越し可能です！　それに、それに今作のボスキャラに苦戦し（とくにウルフレンド以降はハンパじゃないですから)、エンディングまで苦労したようなプレイヤーのために、続編には究極のマスターシステムといえる〝エルサハラの声〟が搭載されるのですが……。ああっ、もうスペースがない!!

というわけで、くわしいことは次号ででも……。

期待して待て!!

※装備可能キャラのラはライア、ボはボーグ、ウはウルチ、ロはロリエーン、ヴはヴィシュナス、シはシャットのことです。

PCエンジン版

モンスターメーカーを30倍(当社比)楽しむコラム!

ゲームをしていてもその関係がハッキリとはわかりにくいバックストーリー。ここでは、そのバックストーリーをキッチリと紹介! これを読めばゲームが30倍楽しめるハズ!!



アンドレシア大陸

主要都市:ザムザン/アスターン/ハムテン

モンスターメーカーワールドの中で最大の勢力を誇る、アンドレシア帝国の中心地。しかし、帝国は中央部に皇帝の直轄領、東側に原理学者モンドールの自治領、西側に機動学者モンタズナの自治領の3つにわかれている。しかも、その3つの領地間で争いが絶えず、戦火の大陸ともいわれる。

アルフラルド大陸

主要都市:?

この『闇の竜騎士』中には登場しない、ナゾの大陸。はたしてどんな種族が住み、どんな生活を送り、どんなナゾがあるのか? その全貌があかされる日ははたしてくるのか? すべてがナゾである。

テレシア大陸

主要都市:レオスリック/オーキン/オストリカ

元はアンドレシア帝国のドラゴンナイツだったマクネイルが、大陸の3分の2を統一している。未統一の部分はフェルンド近辺のみ。しかし、レオスリックの北東部にはコボルトの国カメルバウムがあり、コボルトたちが住んでいる。その西方のノースロップ荒野にはコボルトの廃城ハッシュハッシュがある。

古代文明の伝承

今を遡ること数千年。現在の南極にあたる大陸・ソルゲイルを中心に古代文明が栄えていた。超高度な技術と念動力を駆使し、飛空艇、巨大戦艦〝ザムザン〟、浮遊島〝スイフト〟などを造り上げた。しかし、技術の進歩に精神の発達が追いつかず、技術者たちは思い上がり、ある計画を実行に移した。その計画とは〝死や崩壊といった自然界のマイナスファクターを凝縮・封印し、永遠の楽園を創り出そう〟というものであった。その計画は一部成功した。マイナスファクターの凝縮までは……。

しかし、悲劇は起こった。圧縮されたマイナスファクターが意志を持ち、暴走を始めた。その結果ソルゲイル大陸は、魔物の徘徊する暗黒大陸と化した。古代人は、その存在を〝闇〟と名づけ、あらゆる手段を講じた。

そして、最後の手段を取った。その手段とはこの世界に4つある衛星のうち、最も小さい衛星のエフェドをソルゲイルに落とし、〝闇〟のエネルギーを減少させ、あわせて惑星の地軸をずらし、ソルゲイル大陸ごと〝闇〟を氷で封印するというものであった。作戦は成功した。しかし…。

エフェド落下の衝撃により、古代人を含む大半の生物に、壊滅的なダメージを受けた。そして、衛星のひとつグーネルドも軌道を外れ、太陽に落下。残った衛星は2つだけとなった……。



ウルフレンド大陸

主要都市：ガルゴ

18年前のアンドレシア大陸でのヒューマンとオークの戦いに敗れたオークの一族が追放された大陸。しかし、この大陸は砂漠ばかりで土地が瘦せている。大陸の中央部にオークの鼻と呼ばれる古代文明の遺跡・プリティロリーの塔がそびえ立つ。この遺跡のナゾはライアたちに大きく関わってくる。

ベングラード諸島

主要都市：バイハイ

世界各地に拠点を持つシャーズ族の大拠点バイハイがある諸島。シャーズは交易をよくやるためにこの諸島でも交易が盛んである。

ソルレンド大陸

主要都市：ワーワン

大陸の中央部に外界との接触を断っている王国ワーワンがある。ワーワンは、古代人の超文明を受け継ぐナゾの国である。

アンドレシア帝国の興亡

数百年前

ドラゴンの騎乗技術がアンドレシアにて開発される

勇敢な騎士と賢者の手により、ドラゴンの騎乗技術が開発される。これはドラゴンと友人となり、精神を共用することにより可能となる特殊なものである。そのスタートはドラゴンの孵化に立ち会うことであり、精神感応により、ドラゴンと会話をすることも可能な者もでてきた。後には、意識のみをドラゴンと同調させることにより、実際に飛ぶことと同じ効果を得られるような技も生まれた。

18年前

アンドレシア皇帝クロアノスオークの侵攻をドラゴンライダーとともにくい止める

ランボルク、マクネイル（現テレシア皇帝）、バルバラン（現アンドレシア皇帝）の３人のドラゴンライダーは、オークの大軍を３人のみでくい止め、３英雄〝ドラゴンナイツ〟と呼ばれた。彼らの結束は、すべて、アンドレシア皇帝クロアノスへの忠誠によっていた。

皇帝クロアノス死亡

偉大な皇帝クロアノスの死後、クロアノスへの忠誠を唯一のよりどころとしていたドラゴンナイツの結束は崩れた。まず、マクネイルがテレシアへと移り去った。残されたランボルクとバルバランは、あまり賢明とはいいがたい幼帝グルドールを挟んで対立を続けることとなる。

14年前

バルバラン、幼帝グルドールに対してクーデターを起こし、皇帝に即位

バルバランは、配下のモンドール、モンタズナと共謀し、クーデターを敢行。ランボルクを帝国から追放した。その後バルバランは幼帝の摂政に就任、その後皇帝となる。バルバランの行動は、実力至上主義の彼が、能力のない幼帝グルドールが帝国の頂点に立つことをよしとしなかったことに原因がある。その後バルバランは、モンドール、モンタズナとも対立関係になり、帝国を３分する争いが起こる。

現　在

そして今、新たなる歴史が刻まれる…



「モンスターメーカー」ワールドの創始者

鈴木銀一郎氏 インタビュー

鈴木銀一郎氏
翔企画代表。元々はボードゲームのデザインなどを手がけ、その筋では大御所的存在。カードゲーム「M.M.」で大ブームを起こす。

(…そして「M.M.(モンスターメーカー)」…)

「M.M.」ワールド一挙紹介

キミは「モンスターメーカー」を知っているかい？ PCエンジン版ゲームだけじゃなく、FC、SFC、そして大本のカードゲームからテーブルトークRPG、コミック、小説まで!! 一気にドドーンと紹介だ!!

それならば自分で……

——まず最初に、「モンスターメーカー」を作ろうと思われたきっかけは？

鈴木氏(以下鈴)：昭和63年ごろ、ファンタジーの要素を持ったカードゲームはどうかと思って、某メーカーに企画書を持っていったんですが、やらないって言われて(笑)。それならば自分で作ってしまおうということで始めたんですよ。

——デザインはどのぐらいかかりましたか？

鈴：原案があったので、デザイン自体は1週間ぐらいでできました。そのかわり名前考えるのがデザイン考えるのと同じぐらい時間がかかってしまった(笑)。

——名前ですか…。

鈴：ネーミングもよかったと思ってるんですよ。テストプレイした人たちにも名前の案を出してもらったんだけど、「コナン」だとか、今までにある名前ばっかだったんで、そういう名前はつけたくないなと。ずいぶん凝りました。それで時間がかかっちゃったね。いろいろな分野から名前のアイデアを取りましたよ、ギリシヤ神話とかシェイクスピアとかね。あとね、ドワーフ以外は男女半々にしたのがよかったんじゃないかな。そのころまだそんなのなかったでしょ？ 男女機会均等法を取り入れたんですよ(笑)。

——イラストに九月姫さんを起用したのは？

鈴：イラストにだれかいないかな？ って相談したところ、知人から当時コミカルな少女マンガを描かれていた九月姫さんを紹介してもらいまして。

——どういう風にして依頼されたのですか？

鈴：初めに考えていたのは名前、種族、レーティングぐらいの簡単なものだったんですよ。それで九月姫さんにお願いしました。本当に設定ができてきたというのは、イラストが上

▶カードゲーム
モンスターメーカー

ダンジョンにもぐり、財宝を取ってくる。シンプルなルールとかわいらしいキャラクターで、カードゲームの一大ブームを巻き起こした大ヒット作。

翔企画　¥2,000



がってきてからですね。イラストを見て、そのイメージで名前を変えたものもあるんですよ。あのイラストで〝だれが好き〟っていうファンがすっかりできちゃってね。自分の好きなキャラのカードを引いたら、絶対に出さなかったりしてね（笑）。

──非常にキャラクター性が強いですね？

鈴：それはやっぱり九月姫さんのイラストの力だね。そのころはキャラの設定なんて全然考えてなかったんだけど、ファンジンなんかでどんどん設定作っちゃってね。こっちもその中でおもしろそうなのはどんどん取り入れてって。いつも言ってるんだけど「モンスターメーカー」の特徴は、〝キャラクターが多い〟ってことと〝みんなで作っている〟ということだって言ってるんですよ。

──発売は順調でしたか？

鈴：１作めが12月17日発売だったんですが、12月中に完売してしまいました。そこでさっそく第２弾ということになって、正月中はカードを並べて次回作のデザインをしていました。デザインは、やはり１週間ぐらいでまとまったのですが、これが「マジックマスター」です。ここまでの人気になるとは思わなかった（笑）ので、「モンスターメーカー２」にせず「マジックマスター」にしたんですよ。

一番基本のワールドを…

──次に「モンスターメーカー」の世界観ですが、小説のあとがきでも書かれていますが、「モンスターメーカーRPG」の方で世界観の位置づけを決定されたそうですね？

鈴：そう、そのころファミコン（以下FC）が進行してて、ＲＰＧが進行してて、コミックが連載されて、と。やっぱりメディアによって世界観が違ってくるわけですよ。私はメディアによって微妙に違うのはかまわないんだけど、一応一番基本になるワールドというか、考え方というか、核になるものがなくちゃいけないな、と思って小説を書いたんです。その後もＰＣエンジンとかいろいろな展開があったものですから、「じゃあ、これはどの時代なんだろう？」ということになって年表を決めたんです。だから、最初から壮大なワールドがあったわけじゃなくて、いろいろ継ぎ足し、継ぎ足しでできているワールドなんですよ（笑）。

──なるほど。

鈴：年表を見てもらうとわかるんですが、はるか昔に〝超古代文明〟というのがあるんです。この世界は、イメージ的には、地球のはるか未来の世界なんですが、究極のエネルギーがあるんです。そのエネルギーで、浮遊城なんかが存在するんです。

──その文明はどうして滅びたんですか？

鈴：そこに関わってくるのが〝闇の存在〟なんです。この闇というのは、人間の欲望が具現化したものなんですが、この闇が超古代文明の衰退に大きな関わりを持つんです。くわしいことは、まだ言えませんが…。

──なるほど。その次に来るのが、神話時代、そして黄金時代ですね？

総力特集 DENGEKI SPECIAL FULL POWER

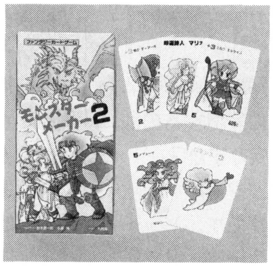
MONSTER MAKER

カードゲーム

モンスターメーカー2

邪悪なドラゴンを倒すため、ともに戦う仲間を集めろ！ モンスターとの戦闘で十分に力を蓄えて、仲間を増やし、ドラゴンの巣へ乗り込もう。

翔企画　¥2,000



カードゲーム

マジックマスター

王位継承争いに、おなじみのキャラクターたちが乱入！ 王冠や宝剣を巡り、騎士団や魔法が乱れ飛ぶ!! 最後に笑うのはだれだ？

翔企画　¥2,000



モンスターメーカーワールド年表

超古代文明時代 ……………？

神話時代

闇の存在が世界を支配しようと動きだす。９つの種族が力を合わせて闇を封印。その戦いの中から、７人の神々が誕生する。（ＰＣエンジン版『闇の竜騎士』、コミック「モンスターメーカー・サーガ」）

黄金時代

神々も９つの種族とともに暮らし、争いのない理想の時代。９つの種族がそれぞれの住む場所を決めたことにより、黄金時代が終わる。

神聖暦前900年（？）	７人の神々がウルフレンドを去り、神々の時代が終焉する
神聖暦前332年	最後の浮遊城が墜落する
神聖暦前330年	ドラゴンファイター滅亡する
神聖暦前247年	ブルガンディ島が永世中立の自治都市となる
神聖暦前200年	オーク王グレードン侵攻する
神聖暦前198年	香辛料ケルのブーム起こる
神聖暦前194年	ウルフレンドとソルレンドに、８つの隕石が降る（ゲームボーイ『ウルの秘剣』）
神聖暦前189年	賢者ナルド「予言詩」を完成す
神聖暦前136年	王位継承争いにより、メルキアに内乱発生（カードゲーム「マジックマスター」）
神聖暦前103年	メルキア再統一。アシャディ王朝創設さる
神聖暦前６年	光の子、ゾール神を地底に封印する（ＦＣ『七つの秘宝』）
神聖暦元年	光の子が初代神聖皇帝に即位す
5年	ソフィア聖寺院完成す
7年	ボルグ王、第２代神聖皇帝に即位し、アシャディ１世となる
14年	ソフィア聖寺院から宝玉が盗まれる（カードゲーム「ソフィア聖騎士団」）
80年	第５代神聖皇帝アシャディ４世即位す
85年	地下のゾール神復活の予言が実現する
103年	パレル修行院が火薬を使った武器を製作
138年	大砲と銃の力で、ヒューマンがブルグナを支配す
156年	大航海時代始まる

鈴：そうです。ＰＣエンジン版のストーリーは、この神話時代のモノです。ただ、ＰＣエンジン版ゲームの中では、闇の存在は宇宙から来たはっきりした存在になってますが、小説なんかでは、抽象的な人の心にあるもの、とちょっと違っています。人間のあまりに強い欲望というものが、闇の存在になっていく。しかし、そういう欲望がまったくなくなってしまうと、進歩というものがなくなってしまうから、これはこれで重要な要素なんです。

――神話時代とありますが、神とはどんな存在なのですか？

鈴：超古代文明に合体技術ってモノがあったんですけど、その技術によって合体をくりかえして強大な力を持った不死、といわれている存在です。実際に不死かどうかは確認した人はいないんだけどね（笑）。

――合体技術ですか？

鈴：ＰＣエンジン版の時代・神話時代には、その合体の技術があるんです。その後、合体技術は失われてしまうんですが…。

――そうするとこの時代以降では、合体はない？

鈴：そうなります。ただ、かわりにモンスターを飼い馴らす〝魔物使い〟というモノが登場します。はるか昔では、すべての動物とモンスターと自由に話すことができた、という設定になっていますが、この力をいまだに持つ者が魔物使いなんです。

カードゲーム
モンスターメーカー学園

今度の舞台は現代だ。ファンタジー世界を飛び出して、恋に、部活に、学園生活をエンジョイしよう。怖い試験も待ってるぞ。

翔企画　¥2,000



モンスターも種族として…

――「モンスターメーカー」に登場するのは、死すべき種族といわれる9種族ですか？

鈴：ウルフレンド大陸ではそうです。ヒューマン、オーク、ドワーフ、エルフ、ゴブリン、コボルト、ノーム、トロール、シャーズの９つです。もちろん、他にもリザードマンやミノタウロスなどもいますが、ウルフレンド大陸では少数です。他の大陸では、リザードマンが１種族として繁栄しているところなんかもあるでしょうが…。私の考えとしては、「モンスターメーカー」ワールドというのは、モンスターたちも、種族として生きている！　という感じを出したかったですから。

――種族間の対立などは？

鈴：ウルフレンド大陸では、基本的にヒューマンとオークの対立があります。これは神聖暦前900年から連綿と続いています。ただ、最終的には、ヒューマンがウルフレンド大陸を征服するでしょうね。私の小説では、ヒューマンは、だいたい敵役として登場してますがね（笑）。

――種族間の混血は可能ですか？

鈴：基本的には可能ということにしようとは考えています。小説なんかでは、まだ登場していませんが。しかし、読んでもらうとわかるんだけど、できない！　とは一言も言って

カードゲーム
モンスターメーカー5
ソフィア聖騎士団

７つの宝石をめぐってふたたび光と闇が激しく争う。キミは光の仲間になるか？　それとも闇の軍団か？

翔企画　¥2,000



ウルフレンドの死すべき種族

■ヒューマン
平均身長 170センチ　平均体重 65キロ

南部の肥沃なメルキアに住む。農業と酒の神ゾールを信仰し、小説のなかでは一番栄えている。

■エルフ
平均身長 175センチ　平均体重 60キロ

学問・芸術の神ユリンを信仰し、クルアフ山地の南、エサルバンの森に住む。 それぞれが自分と兄弟のエルフの樹を持つ。

■ノーム
平均身長 80センチ　平均体重 30キロ

コボルトとともにクルアフ山地に住む。恋の神イリスを信じ、金銀の発見、そしてその細工を得意とする。

■オーク
平均身長 150センチ　平均体重 80キロ

北部のブルグナに住む。火と戦いの神バランを信じ、貧しい暮らしのために、たびたび南に侵攻を企てる。

■ゴブリン
平均身長 130センチ　平均体重 40キロ

北西のゴブル半島に住み、海の神メーラを信仰する。ずる賢く、強い相手に従い、弱い相手はイジメぬくタイプ。

■トロール
平均身長 300センチ　平均体重 180キロ

北部大氷壁の近くの氷原に住む。動きは少々ニブイが、力はある。ただ、排他的なために実態がよくわかっていない。

■ドワーフ
平均身長 130センチ　平均体重 70キロ

メルキアの東ガルテー山脈に住む。鉱業と鍛冶の神ヘフスを信仰し、金属製品の製作に秀でる。エルフとは仲がよくない。

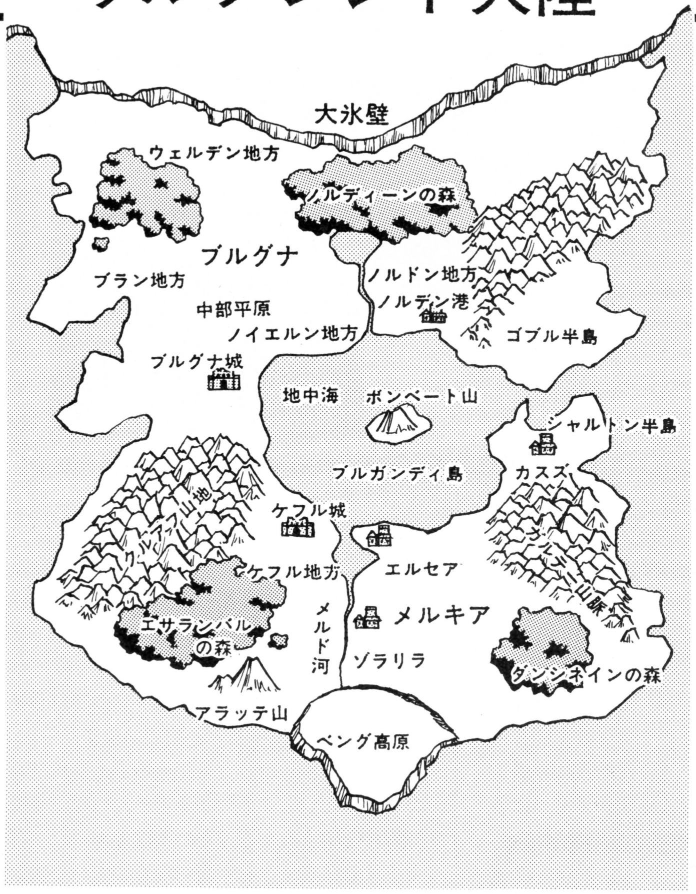
■コボルト
平均身長 140センチ　平均体重 50キロ

恋の神イリスを信じ、クルアフ山地に住む。頭がよくなく、だまされやすいが、大勢集まると協力して、大きな力を発揮する。

■シャーズ
平均身長 150センチ　平均体重 50キロ

ガルテー山脈の北、シャルトン半島に住む。商業と旅行の神セテトを信じ、最強の海軍と、ギルドを持ち、貿易で栄えている。

ウルフレンド大陸



ボードゲーム
ダンジョンウォーズ2



１歩進むごとになにかが起こる。ダンジョンの奥の強敵を倒して勝利をつかめ。ひとりでも、仲間とでも楽しめる２パターンのゲームが入っているぞ。

翔企画　￥2,500

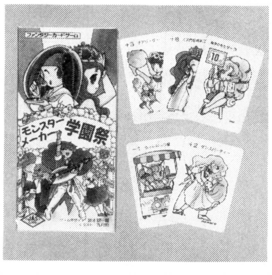
カードゲーム
モンスターメーカー 宇宙商人



今度はなんと宇宙にまでも進出だ。エイリアンの持つトレジャーめあてに宇宙狭しとかけめぐる。

翔企画　￥2,000

カードゲーム
モンスターメーカー学園祭



私立門星明華学園にも学園祭がやってきた。ミス・コンテストにダンスパーティ、etc……。あなたを審査員として御招待いたしましょう。

翔企画　￥2,000

ない（笑）。
――超古代文明の遺跡なんかは登場しないんですか？
鈴：ウルフレンド大陸にはありません。ただ、他の大陸にはあるでしょうね。他の大陸には、その大陸独自の神話があり、種族があり、とウルフレンド大陸とは違った世界になります。

――いったいどんな風な生活をしているんでしょう？
鈴：基本的には、ヨーロッパのイメージです。食料なんかも、トング麦という小麦みたいなモノから作るパンが主食です。米はちょっと…。米作地帯があると、どうもファンタジーっぽくなくなるもので…。ただ、出てくる大陸もあるかも…。
――金属などは？
鈴：普通のモノですね。鉄とか銅とか…。特殊な元素なんかを出すつもりはありません。
――貨幣なんかは？
鈴：それなんですが、一応ウルフレンドでは金貨、銀貨、銅貨と３種類が流通しています。それぞれアルシャ、ダルト、ペイカといいますが、10ペイカ＝１ダルト、10ダルト＝１アルシャという、十進法になっています。本当は、100ペイカ＝１ダルトにしようかと思ったんですが、「モンスターメーカーＲＰＧ」の作者の鈴木猛くんに、10ずつの方がわかりやすいからと言われて……（笑）。じゃあ、そうしようか、ということで（笑）。
――時代が移っても同じですか？
鈴：時代が下がっていくと、高額の銀貨が出てきます。ゲームなんかでは、ほとんど出てきませんが……。

攻撃魔法バシバシは…

――あと、魔法についてですが？
鈴：「モンスターメーカー」の世界では、魔法は宇宙の中に潜在する力を利用するという考え方になっています。ただ、その力を利用できるのは超能力のような、一種独特な力を持つ者だけです。それが魔術士といわれる存在です。
――呪文の意味は？
鈴：呪文は、魔法の効果を増幅するモノです。魔術士は、自らを呪文の対象とすることによって、魔法の力を増幅する。その魔術士の弱点がスペルネームなんです。
――スペルネームですか？
鈴：そうです。魔術士は一人前になるときに、自らのスペルネームを他人か、聞かれたら答えるモノに教えなければ、魔法の力が十分に発揮できない。そして、スペルネームを知られたら、その人に従わなければならない！　それがスペルネームの意味です。
――魔法の種類はどんなものが？
鈴：種類としては、「モンスターメーカーＲＰＧ」なんかでは、"地""水""風""火""木""心""生""死"の８種類があります。

総力特集
DENGEKI SPECIAL FULL POWER
MONSTER MAKER

ただ、小説なんかでは、そう細かくは区別分けをしていませんが…。私の考えでは、攻撃魔法をバンバン使うことはあまりやりたくないですね。強力な魔術士が、何万もの大軍を蹴散らす！　というのはおかしいでしょう？

──修行はどういう風に？

鈴：まず、魔法は、特殊能力を持つ者にしか決して使えない。そして、素質のある者は、各地にある修行院で修行をすることになります。いろいろな知識を知り、精神面を鍛え、スペルネームを別の人に教えて、一人前の魔術士となります。ただ、魔法も種類が多く、本人の素質もあるので、得意な魔法と、ほとんど使えない魔法とが出てきます。

──黒魔道とは？

鈴：基本的には同じ系統の魔法なんですが、修行院では禁じられているような魔法のことです。ただ、一部の黒魔道士と呼ばれる人や、修行院を出たものの堕落した者の間で密かに伝承されているという設定です。

転生なんです!

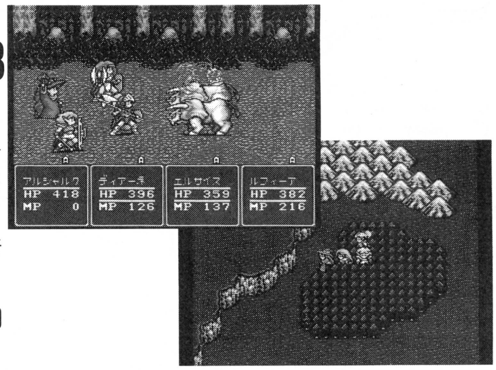
▶スーパーファミコン

モンスターメーカー3

光の魔術士

闇に挑み、平和を取り戻した光の少女の伝説の残る世界。その世界で、闇の勢力がふたたび世界を覆わんと動き始めた。光に導かれし戦士たちの、新たな物語が始まる……。

ソフエル　¥9,800



──あと、キャラクターの相関関係ですが？

鈴：ヴイシュナスとルフィーアが姉妹とかですか？　そのへんの設定は結構早い者勝ちで、だれかがおもしろい設定を考えつくと、以後ず～っとその設定が引き継がれていくんです。

──なるほど。

鈴：あとよく聞かれるのが、このキャラクターはどの時代に出てくるか？　とか、同じキャラクターがどうしていろんな時代に登場するのか？　ということなんですが、じつは各キャラクターが転生しているんです！

──えっ、転生ですか？

鈴：転生なんです!!　ただ、転生したからって、名前や顔まで一緒っていうのは？　という人もいるでしょうけど、そのあたりは、まあねぇ… (笑)。

──小説の方 (P.47参照) は「ドラゴンライダー」「ナルド予言書」と出ていますが？

鈴：もう何作かやったら、そろそろウルフレンドじゃないところの話を書きたいな。今度短編集を違う人が書くという話もあるし…。そうすればまぁ、私が書かなくてもいいかな…とか(笑)。まぁ私ひとりでは、やってられないんですよね(笑)。だから、できるだけ「モンスターメーカー」のことがわかっていて、「モンスターメーカー」が好きな人に、いろいろ好きにやってもらおうと思っている。そういうことで規制はあまりやってないんですよ。根本が同じなら、ね。その根本部分として書いたのが、「ドラゴンライダー」「ナルド予言書」といった小説なんです。

──「モンスターメーカー」の学園シリーズもそのひとつですか？

鈴：「モンスターメーカー学園」は、基本の設定を私がやって、猛くん(「モンスターメーカー4」、「モンスターメーカーRPG」の作者・鈴木猛氏) にディベロップを頼んでね。

──なぜ学園なのですか？

鈴：モンスターメーカーの特徴っていうのは、キャラクターが多いでしょ？　これは他のゲームのキャラクターにくらべて10倍ぐらい多いですからね。そうしたら、それを活かす舞台はなにかな？　ということで「学園」が出てきたんですよ。あと、カードゲームの方で、「宇宙商人」もありますが、これも転生のなせる業でしょうか (笑)？

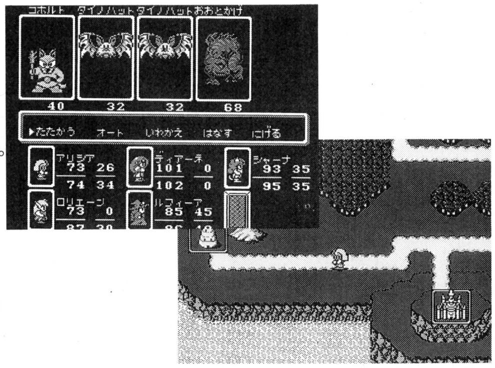
▶ファミコン

モンスターメーカー

～7つの秘宝～

天上の神々の力を宿した7つの秘宝。そしてそれを狙う暗黒神ゾール。運命の光の子は闇の力と戦うために、モンスターメーカーの仲間たちとともに、冒険へと旅立つ！

ソフエル　¥4,800



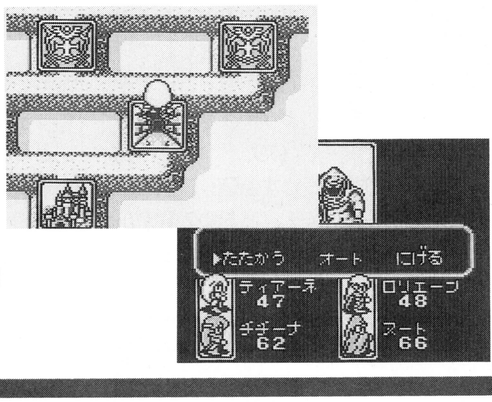
▶ゲームボーイ

モンスターメーカー2

～ウルの秘剣～

ウルフレンドに落ちた8つの魔石。そのナゾを追って、プリンセス〝ヴィーナ〟は冒険の旅へ！　〝ウルの剣〟誕生の秘密が今明らかに！

ソフエル　¥3,500

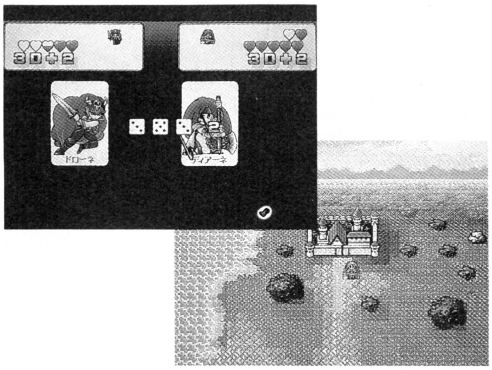


次の作品に御期待ください!

パソコン
モンスターメーカーII
マジックマスター

メルキア王国の王位継承を巡り、ルフィーアが、ロリエーンが大活躍!! カードゲームそのままの雰囲気で、ダイスの目がキミの運命を左右する。3人の主人公で楽しめる。

ウィズ　￥11,000



ゲーム機に合ったモノを

──家庭用ゲーム機にも移植されていますよね？

鈴：そうです。ゲームボーイが最初で、そこからＦＣやＳＦＣになったんです。

──カードゲームと家庭用ゲーム機の違いはどんなところですか？

鈴：やはりメディアが違いますからね。カードゲームは2,000円だけど、ゲームソフトはもっと高いものだし、ひとりで遊ぶものだから。それに合ったモノを考えますね。小説「ドラゴンライダー」の最初にある神話自体が、ＦＣが始まるんでストーリーの骨格はどうしようか？　ってことになったんで、神話という形で書いてみたんです。

飛空艇の出る話を……

──PCエンジン版はその話から1000年ぐらい前の話ですね？

鈴：前ですね。年表だともっと前かもしれません。最初の設定だと神のできるまでをやろうとしていたんだけど、やっぱり長すぎるんで、いっぺん切って、続編をやるときにまわしましょうってことになっちゃったんで、神の生まれるよりまだ前の話になったんですよ。それに、ＰＣ版の中でどうしても飛空艇を出したいって言われたんで、「これを飛ばすにはどうしたらいいんだろうか？」と考えて、超古代文明があったことにしようってことで……（笑）。

──SFCで『モンスターメーカーキッズ』というゲームが出るそうですが？

鈴：これはボードゲームタイプで、４人でプレイができるんですよ。ミッションを果たすと領地がもらえて、全部で15の領地があるんですが、だれが王様になるかを競うんです。発売はもう少し先ですが……。

──他にも新作の予定がありますか？

鈴：一応まだ正式決定になってないんだけど、ＳＦＣで『モンスターメーカー４』が出ます。これは、カードゲームの「日本妖怪」の感じのノリでやるつもりです。こちらの発売は、来年ですかね。あと、時期とか、メディアとかは全然決まってないんですけど、私としてはそのうちＳＬＧをやりたいと思っているんです。

──どんなゲームをお考えですか？

鈴：キャラクターを活かしたシミュレーションＲＰＧタイプにしたいですね。ＳＦＣで出た『ファイアーエムブレム』のような感じの。これをやるならば、思考ルーチンは簡単でいいから、グループで行動を管理できるようにしたいんですね。このグループは橋のところで敵の援軍をくい止めろ！　とか、このグループは敵がどこに来たら動き出せ！　とか…。

──ボードゲームのノリですね？

鈴：そうですね。私はもともとボードゲームをやっていた人間なので、ぜひそういった感じのＳＬＧはやりたいですね。

──新ハードではいかがですか？

鈴：新ハードは出揃ってみないと……。あと、パソコンで秋ごろに『門星明華学園』が出ます。こちらにも御期待ください。

カードゲーム
モンスターメーカー3
日本妖怪

お馴染みのモンスターメーカーのキャラクターが日本の妖怪と対決。だれが一番妖怪を退治できるかな？

翔企画　￥2,000





総力特集
DENGEKI SPECIAL FULL POWER
MONSTER MAKER

「モンスターメーカー2」カードゲームリプレイ

ドラゴンに挑む男たち…

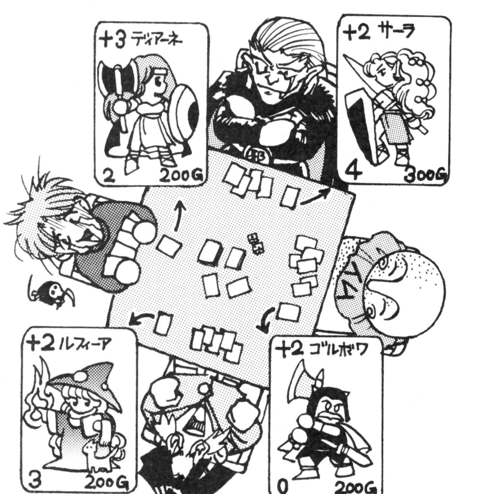
とある昼下がりの電撃PCエンジン編集部。そこには、ドラゴンに立ち向かおうとする、勇気ある男たちの姿があった。



モンスターメーカー2とは…

あるとき、どこからともなくやって来たドラゴンが、迷惑なことに、とある国に住み着いてしまった。軍隊を使っても追い払うことのできなかったドラゴンに対し、国王は腕の立つ冒険者にやっかいごとを押しつけることにした。冒険者ならば失敗しても損失は少ないし、危険手当や福利厚生などでゴネられることもない、倒してくれれば、それはそれで万々歳。と、いうわけで依頼された冒険者だが、ドラゴンは危険な相手。それならばと、武器を集め、魔法を集めた。さらにひとりでは心細いので、仲間を金や色仕掛けで引っ張りこんだ。このように信頼という絆で結ばれた仲間と、熱き友情を武器に邪悪なドラゴンを打ち倒す！　愛と勇気と希望のカードゲームである。（おい）

（確認したい人は自分で買って確かめよう）



キャラクター選択は運命の分かれ道

O「それじゃあ自分のキャラクターカードを選びます。私は魔術士のルフィーアです」

M「僕は戦士のディアーネです」

N「……ドワーフのゴルボグ」

T「けっけっけっ。エルフのサーラだ」

ニヤリと笑い、得意気にカードを見せるT。このゲームでは、キャラは武器か魔法のどちらかしか使用できないが、エルフだけは始めから両方使えるという。お得なキャラなのだ。

O「まず私ですね。では山からカードを引いてきて、モンスターカードを出しましょう」

M「それじゃあ次は、僕ですね。早速戦闘といきましょうか、最初ですから必勝を期して、このあたりのカードを……」

Mの出したカードは攻撃力5のロングソード。ディアーネの＋3とあわせて攻撃力は8、普通のモンスターに対して出す数値ではない。

M「これは勝ったでしょう」

たしかにその攻撃はモンスターに致命傷を与えていた。しかしMの倒したモンスターは大ネズミ。勝利しても得られる財宝は0G。

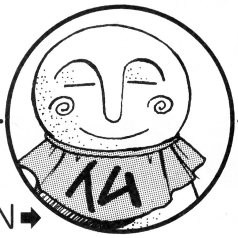
M「そ、そんなぁ……」



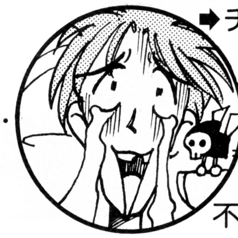
挑戦者たち



←邪道たるT
勝つためには手段を選ばない大ひんしゅく男。



どんな攻撃を受けても怒らない。寝てたという噂も。
仏のN→



→チャレンジャーO
多彩な手を駆使して勝利をめざす。…が、成功しない。



状況が好転すると、かならず不幸なことが起きる男。
不幸なるM←

お願い！　ロマンスの神様願いをかなえて！

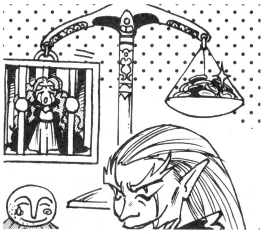
O「アルシャルクって男の子ですよね？」
　突然Oが確認を求めた。
T「多分そうだと思うけど」
M「え？　そうだったんですか？」
N「……」
O「ならばNさんのアルシャルクにルフィーアで〝ロマンス〟を仕掛けます」
　ロマンスとは、他のプレイヤーの仲間となっている異性のキャラクターに対してダイス



で、自分のカリスマ値＋カードの数値以下を出せば、寝返ってくるという、色仕掛けの大技である。
O「とほほ、失敗か……」
　次の回、カードを引いたOの目が輝く。
O「もう一度アルシャルクにロマンスを仕掛けます。こんどのカードは6ですよ6！」
　しかし結果は……。

平成残酷物語。鬼畜な人と不幸な人

　ゲームも中盤に差し掛かり、テーブルの上には、場札としてモンスターカード、キャラクターカードが数枚出ていた。
T「じゃあ、ミリエーヌでも雇うかな」
M「雇うかなって財宝カードは、使い切ってもうないじゃないですか」
　Mの言葉通り、Tのところには仲間が数人いるだけである。
T「ヴィシュナスを売りに出す」
O「じ、人身売買？」
M「あんたは鬼ですか」
N「……」
T「じゃかぁしぃ！　説明書には、ちゃんと『雇われたキャラクターは以後、財宝カードと同様に扱います』と書いてあるだろうに」
O「たしかにそうかもしれませんが、全国1億のヴィシュナスファンは承知ませんよ」



T「安心しろ、俺はルフィーアのファンだ」
M「ヴィシュナスはルフィーアのお姉さんなんですよ！」
T「ようは勝ちゃいいんだよ、勝ちゃ！」
N「……」
　そして、次のプレイヤーNは「オークション　黒魔術士」を引いてくる。これは戦士系のキャラでも魔法攻撃が可能になるというカードであったが、Nはそのときの所持金が0であった。
M「僕もいりません」
　こうして黒魔術士はだれからも相手にしてもらえなかった。



天罰てきめん！　神はいつでも見守っている？

　ヴィシュナスを売り払うという行為によってひんしゅくを買ったTであるが、彼にはひとつのもくろみがあった。
T（けっ、何とでも言いやがれ。俺にはこのドラゴンスレイヤーがある。これで勝利は俺のものだ）
　しかし、次の瞬間Tの顔が凍りついた。
T「ト、トラップ!?」
　Tの引いてきたカードはトラップカードであった。このカードを引いた者は直ちに手札から3枚を捨てなければならない。エルフを自キャラとしているTの手札は3枚。そしてルールには『キャラクターカード、モンスターカード以外は捨てなければいけません』という記載が……。Tは虎の子のドラゴンスレイヤーを手放さなければならなかった……。



最後の決戦！　そして戦いの果てに見たものは？

　トラップによって、思いがけず脱落したTに対して他のプレイヤーは冷たかった。
M「天罰ですね。決闘カード引いてきたんでTさんに勝負を挑みます」
　追加カードのないTのサーラでは、Mのディアーネには勝てない。ヴィシュナスを売り払ってまで獲得したミリエーヌを奪われた。
O「ヴィシュナスファンの恨みですよ」
　こうしてライバルを自滅させたMは、ドラゴンとの決戦へと赴く。1、2回戦を勝利し、ゲームの勝敗を賭けた3回戦。ドラゴンの強さ16に対しMのダイスは…。
M「1たりない！」
　このなさけないセリフとともに、ゲームの勝敗もドラゴンブレスによって焼き尽くされていった……。



総力特集
DENGEKI SPECIAL FULL POWER
MONSTER MAKER



モンスターメーカーRPGの生みの親★★★★★★★★★★★★

鈴木猛（おすしびっち）の

テーブルトークRPG T・RPGのススメ

「モンスターメーカー」にはテーブルトークＲＰＧもあるぞ！　ここでは作者の私がジックリと、徹底的に、その楽しさを紹介するぞ!!

みんながワイワイ集まったら、テーブルトークRPGにレッツトライ！

テーブルトークＲＰＧっていうのは、コンピュータのかわりに人間同士で遊ぶＲＰＧのこと。ここではキミたち自身がモンスターメーカーワールドを遊ぶのさ！　戦士ディアーネ、魔術士ルフィーア……。さぁ、だれで遊ぼう？　もちろんキミだけのオリジナルキャラクターを創ることもできるぞ。

プレイヤーはキミひとりじゃない！　冒険はみんなでやるのさ。

いろいろな冒険が待ち受けているだろう。もしかしたら、タムローンやエルサイスたちと一緒に戦うことだってあるかもしれない。

どうだい？　ワクワクしてくるだろう？

手軽だね！　ゲームに必要なものはダイスと筆記用具。たったのこれだけでＯＫ！

カンタンさ！　ゲーム中プレイヤーがすることは、自分がなにをしたいか、ＧＭにいうことと、ダイスを振ることの２つだけだぞ。



これでバッチリ!?　RPGルール

●ダイスは大きいのが○

プレイ中なんどでもダイスを振ることになるけど、そのとき出た目は大きい方がいい。もし振ったダイスの目がみんな同じだったら、ドキドキのハプニングが待ち受けているぞ！

●2D+3、3D+1

……あれ？　どこかで見たような？　そう、カードゲームでおなじみだね。戦闘のときはこれで勝敗を決めるんだ。たくさんのダイスを振って、モンスターたちをガンガン蹴散らそう。

●テーブルトークRPGに終わりはない

ＧＭのネタが続く限り、いつまでもプレイし続けることができる。レベルアップしてガンガン強くなったキャラで、いつまでも遊び続けることができるぞ。

【モンスターメーカーRPG ラインナップ】



モンスターメーカーRPG〈ホリィアックス〉

冒険の基本ルールがのっているのがこの本。２本の短編がのっていて、読むだけでルールを覚えることができるスグレモノ。武器やモンスターもイラスト入りで解説されているから、見ているだけでワクワクするぞ。

富士見文庫 ¥600



シナリオ集〈テン・ダンジョン〉

ダンジョンでの探検が10本入ったシナリオ集。シナリオを作るのは面倒だけど、とにかく遊びたいって人にオススメ。短時間で終わるショートシナリオ集だから、ちょっと時間があいたときなんかにイイね。

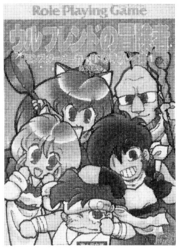
富士見文庫 ¥560



サプリメント〈ブルガンディドリーム〉

ウルフレンド大陸の中央に浮かぶブルガンディ島のプレイガイド。店や建物などをひとつひとつ丁寧に解説してある。ミニゲームもついていて、それだけで遊べるぞ。シティアドベンチャーを楽しみたい人はどうぞ。

富士見文庫 ¥520



リプレイ集〈ウルフレンドの冒険者たち〉

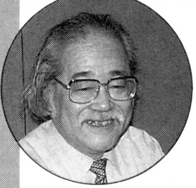
実際のプレイを小説風にまとめた一冊。テーブルトークＲＰＧだけじゃなくて、カードゲーム、小説などの解説ものっているぞ。ルールの使い方が今イチわからないって人はこれを見るといいよ！

富士見文庫 ¥560



モンスターメーカーRPGは初心者にもオススメ！ さっそく友だちを集めて遊んでみてね!!

　イラスト／鈴木 猛



鈴木銀一郎
「M.M.」小説LAND

「モンスターメーカー」シリーズの幹にあたる部分を創造者の鈴木銀一郎氏自ら渾身の小説化だ！









モンスターメーカー ドラゴンライダー

富士見書房

少女ライアは伝説のドラゴンライダーに！　行方不明の船の捜索、オーク王の侵攻と、ライアの前で歴史が動く!!

上下巻とも¥470

モンスターメーカー ナルド予言書

富士見書房

ナルド予言書。その予言書の封印が解けたとき、王子リンクの運命は大きく変わっていく。はたしてその結末は……。

上巻¥430　下巻¥470





モンスターメーカー サガ

アスキー出版局

ディアーネは、兄を助けるために旅に出る。その旅の中でディアーネが見るものは？

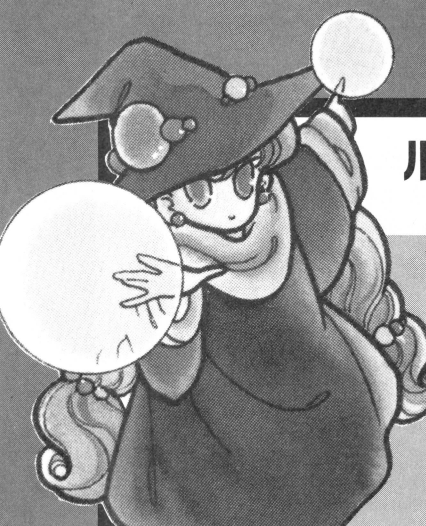
モンスターメーカー 学園

アスキー出版局

門星明華学園（モンスターメーカー）。そこはハチャメチャな生徒たちがドタバタをする学園…。

「モンスターメーカー」のもうひとりの生みの親・九月姫さんの迫力十分で、コミカルなコミックだ!!

九月姫
M.M. COMIC WORLD



ルフィーア

人気者ぞろいの「M.M.」キャラの中でも、トップの人気を誇るルフィーア。炎をあやつる魔術士（見習い）。



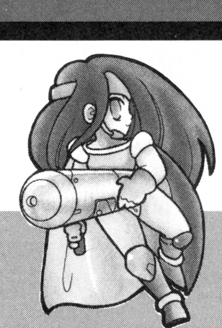




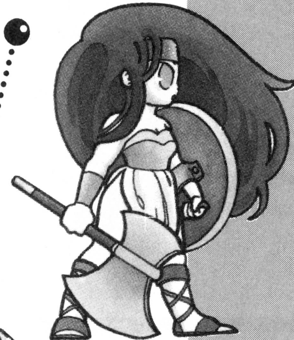




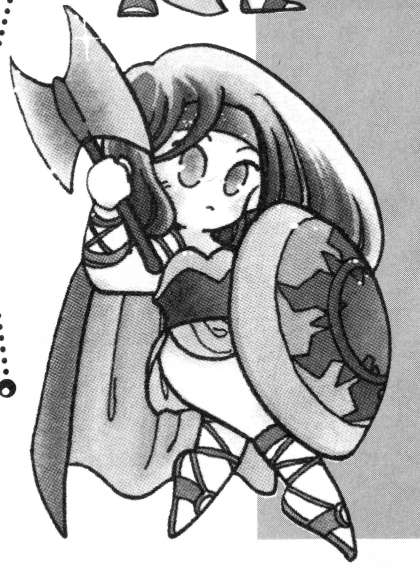


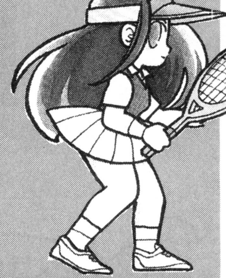












ディアーネ

こんなかっこで、斧を振り回すけど、じつは某国のお姫様。沈着冷静で粘り強く、勇猛果敢なその姿は、まるで戦いの女神のようだ。

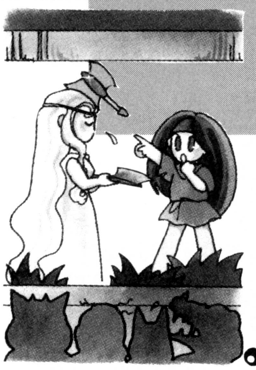
MONSTER MAKER
モンスターメーカー　カードゲーム
CARD GAME

カードゲームには、いろんな表情のルフィーアがいる。いろんな格好をしたディアーネがいる。そんないろんな顔の人気者たちを、ズラッと紹介するぞ！

イラストギャラリー
Illustration







ヴィシュナス

盲目の女占師で、物静かな大人の女性。ルフィーアとはじつの姉妹で、いつも妹を心配している。

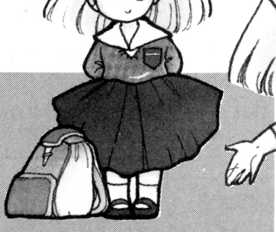


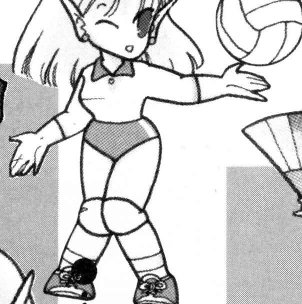




ガンダウルフ

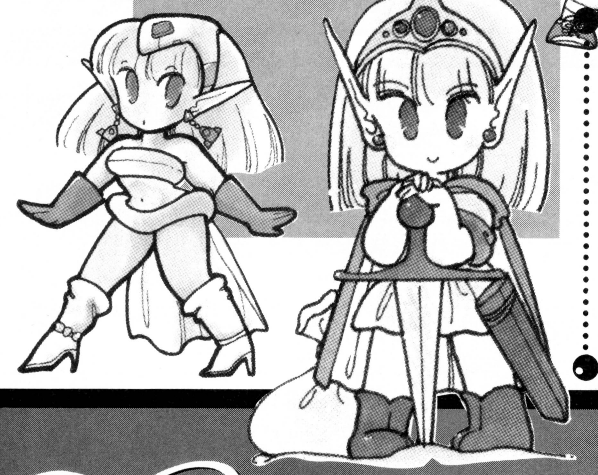
当代一の魔法の使い手として名高い、伝説の魔術士ガンダウルフ。白いお髭がチャームポイント。



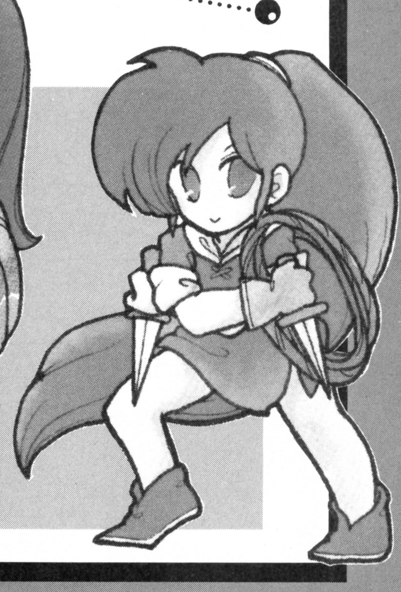


ロリエーン

熱狂的なファンの多い、エルフの少女ロリエーン。まぁエルフだから少々歳はくってるんだけどね。通称ロリちゃん。







メアリ

身の軽さが信条の赤毛のシーフ、メアリ。ムチとダガーを使いこなす。なぜか大阪弁を話すんだよね。



Gallery

MONSTER MAKER

総力特集
DENGEKI SPECIAL
FULL POWER

LIVE UFO '94 THE POWER
もっと楽しくなりたい

代々木にいろんなエンターテインメントが集結!

LIVE UFO'94ドリーミングパス 250組・500名 大プレゼント!!

電撃PCエンジン
電撃スーパーファミコン
月刊電撃コミックGAO
電撃王
4誌合同企画



ドリーミングパスを当ててゴールデンウィークを有意義に過ごせ!

©フジテレビ/CSI 1994

ゴールデンウィーク恒例、国立代々木競技場を中心としたエリアで開催される『LIVE UFO』の時期がいよいよやってきた。今年1994年は"もっと楽しくなりたい"をテーマに4月29日から5月8日までの10日間にいろいろなイベントが展開される!

ミニサッカートーナメント、ローラーホッケーのエキジビションマッチといったイベントのほかに、世界の家庭料理が味わえる「ミリオンキッチン」、サッカーをコンセプトにしたバーやレストランなど、グルメとサポーターを刺激するブースも用意! そして、ゲーマーの注目は、セガが協力している『バーチャルスタジアム』。ここでは連日『バーチャファイター』のトーナメントバトル、『バーチャレーシング』のグランプリが開催され、会場内には最新作『DAYTONA USA』『バーチャフォーミュラ』やメガドライブの最新作が集結!

このLIVE UFO'94の会場に入場できる『ドリーミングパス』を2枚1組でドーンと250名にプレゼント(当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます)!

◆あて先◆
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電撃PCエンジン『LIVE UFO'94ドリーミングパス』プレゼント係まで!

LIVE UFO'94 THE POWER

4月29日(祝)~5月8日(日)
国立代々木競技場及びその周辺
10:00~21:00(5/1のみ15:00~21:00)

(ドリーミングパス)

代々木会場(国立代々木競技場)入場券
料金(税込)/前売(一般) 800円・(中学生以下)400円
当日(一般)1000円・(中学生以下)500円

主催/フジテレビジョン ニッポン放送 産経新聞社 (財)日本体育協会 (財)日本オリンピック委員会 主管/(財)日本バレーボール協会 (財)日本バスケットボール協会 後援/文部省 東京都 日本体育・学校健康センター(国立競技場) フジサンケイグループ FNS(フジネットワーク) 協力/渋谷区

「バーチャルスタジアム」を電撃が1日ジャック! いろんなイベントが開催される! 乞う御期待!

5/6[金]電撃スペシャルDAY

場所■国立代々木競技場 第二体育館 開場時間■10:00~21:00

イベント1 バーチャファイタートーナメント V-1グランプリ



通常は1日1回しか行われない『バーチャファイター』のトーナメントバトルが、この"電撃スペシャル"にかぎって3回行われる。トーナメントの上位入賞者8名は、LIVE UFO最終日の決勝大会に参加できる。参加希望者は4月8日発売の『電撃王』を見よう。当日会場でも参加者を募集しているぞ!!

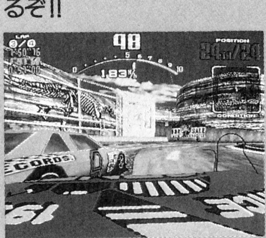


イベント2 バーチャファイター勝ち抜き戦



誰でも参加できる勝ち抜き戦も『バーチャファイター』で行われる。5人の対戦者を倒したプレイヤーには、もれなく賞品がもらえるぞ!!

イベント3 DAYTONA USA タイムアタック



超豪華画像処理をふんだんに使ったセガの最新作『DAYTONA USA』のタイムアタックも開催される。もっとも速いタイムを叩き出した人には後日、認定証が郵送される!

その他にも… 「バーチャルスタジアム」には『タイトルファイト』『バーチャレーシング』といったビデオゲームのほかにメタルゲームなども用意されている。4月29日から5月8日の10日間、第二体育館は、まさに最新アミューズメントスポットと化す!

●問合せ先:LIVE UFO運営室 03-3359-1885

受注直前★特別企画



買って買って

女神天国 MEGAMI PARADISE

究極のシステム"着せ替え"をチェック

前号に引き続き、買って買って『女神天国』の特別企画をしちゃいま～す。今回は、このゲーム最大の超目玉イベントにしてRPG史上最強のギャルゲーシステム「着せ替え」を総チェック!! ファンのみんなの心をグッとつかんで離さない、一度ハマッたらやめられない、止まらないこのシステムは、キミたちをトリコにすること間違いなし！ さあ、いってみよ～かっ!!

RPG

NEC HE	SCD専用
夏頃発売予定／価格未定	

アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

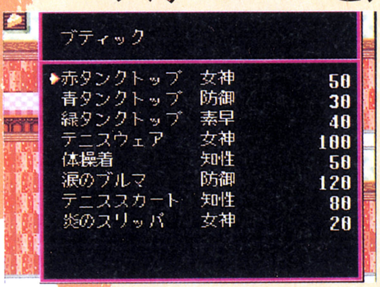
開発度 3／11現在 80パーセント

今、世間をお騒がせしている注目のシステム

「着せ替え」ってナニ？

早くも各地で話題をよんでいる「着せ替え」システム。コスチューム入手からズバピタ・グラフィックまで、手順を追って紹介するぞ。これでキミも着せ替えマスターだ!!

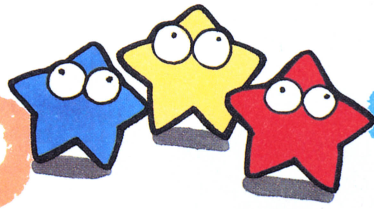
ブティックか宝箱でコスチュームを入手せよ!



ブティック		
赤タンクトップ	女神	50
青タンクトップ	防御	30
緑タンクトップ	素早	40
テニスウェア	女神	100
体操着	知性	50
涙のブルマ	防御	120
テニススカート	知性	80
炎のスリッパ	女神	20

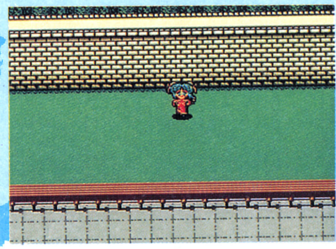
女神さまたちが着るコスチュームは、ショップのブティックや宝箱で入手できる。種類もいっぱいあるから、いろいろ集めよう！





グラフィックがちゃんと変わる

コスチュームを替えると、着替えたグラフィックだけじゃなくてフィールド上のキャラもちゃんと着替えるぞ。超凝ってるよね。



スライド方式で楽ちん着せ替え

着せ替えは、上半身、下半身、くつの3つのパーツを方向キーでパッパッと瞬時に切り替えることができるんだ。画期的!



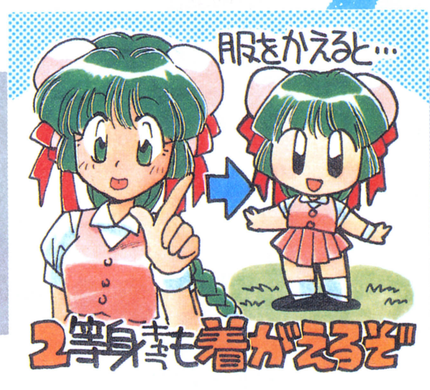




まず、コスチュームを入手!



さぁ着てみよう!

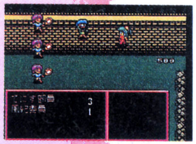


なんとフィールドでも変化

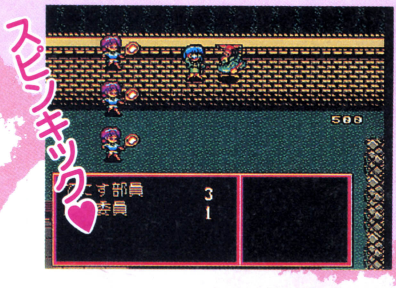


組み合わせによって特殊能力で攻撃!!

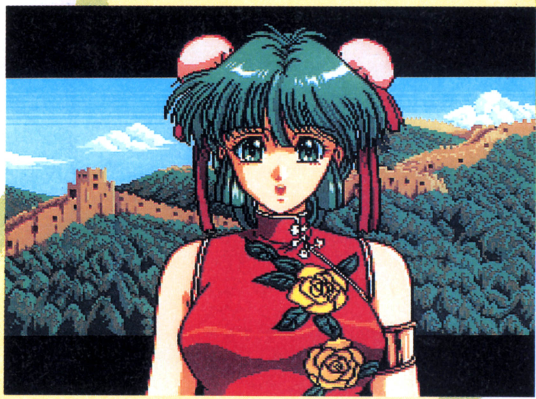
女神さまたちは、コーディネート（コスチュームの組み合わせ）によって戦闘中にさまざまな特殊攻撃ができるようになるんだ。看護婦のお注射やボディコンのみつがせ攻撃、体操服＆ブルマのバレーボールアタックなど、『女神天国』らしいとっても楽しい攻撃がいっぱい！







とびっきりのごほうび「ズバピタグラフィック」



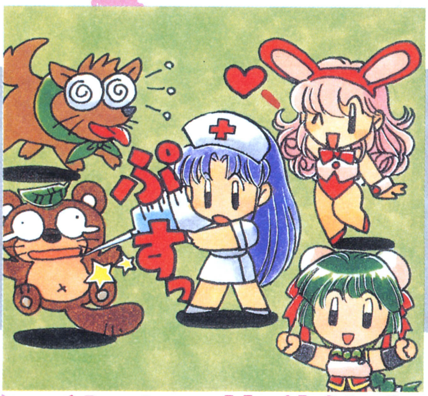
キャラクターとコスチュームの組み合わせがピッタリ合うと、上の写真のようなとってもうれしいズバピタグラフィックが見れちゃうのだ。フル画面だから、スッゴク迫力があって鼻血が出そう！

ヒ・ミ・ツのコスチューム



◀なかにはムフフな隠しコスチュームもあるんだ。探せっ!!





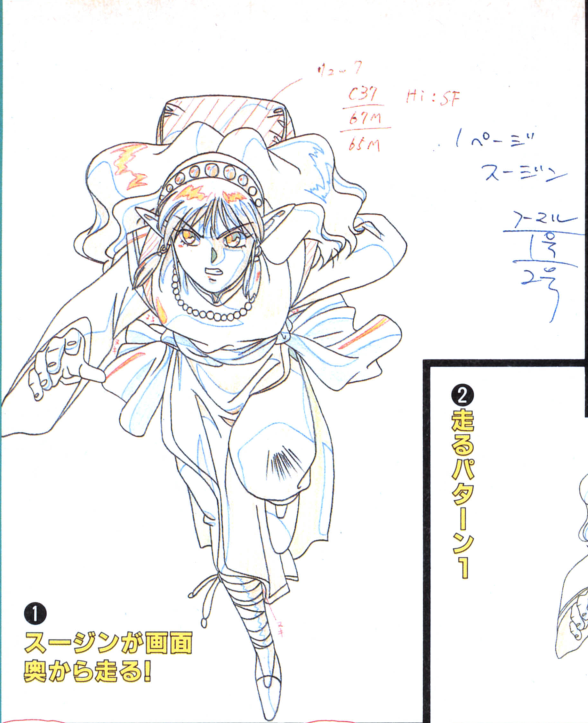
▶バトルで特殊能力



▶かくしコスチュームもあり!



▶ごほうびの「ズバピタ」



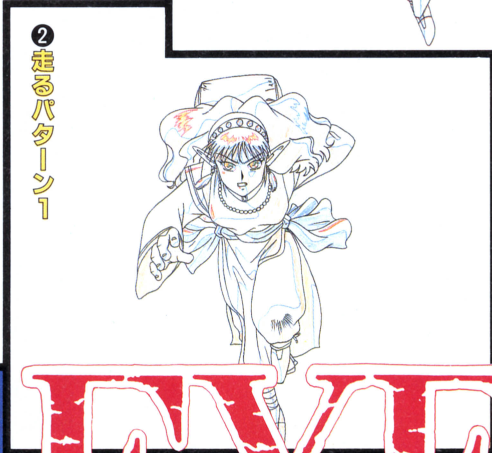
❶スージンが画面奥から走る!



❸走るパターン2



❻左手に短剣を持っている

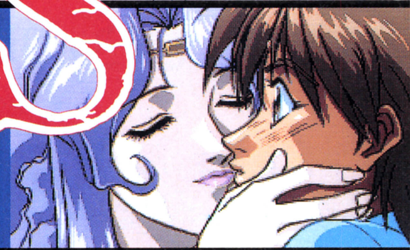


❷走るパターン1



❹右腕を大きく振っている

3×3EYES
〜三只眼變成（さんじやんへんじょう）〜

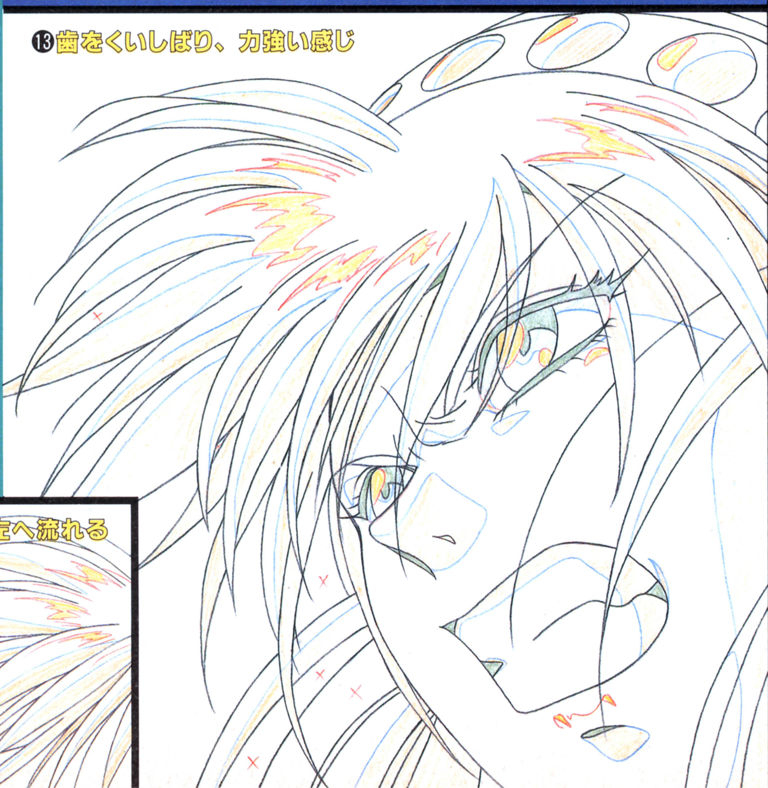


AVG

NEC HE	SCD専用
夏発売予定／価格未定	

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 70パーセント（3／17現在）



⓭歯をくいしばり、力強い感じ



⓫スージンのアップに切り替わる



⓬スージンの顔がズーム



⓮画面が左へ流れる



極秘入手の原画で見る

これが『サザン』のス・ゴ・す・ぎ・るアニメシーンだ!!

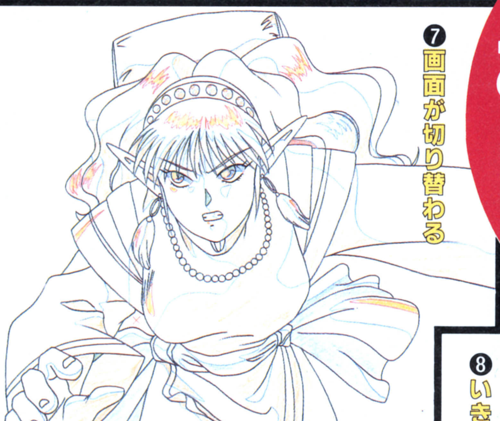
※ここに掲載した原画はパソコン版のものですが、PCエンジン版では約7倍に拡大され、アニメーション再現されます。

秒間14コマという驚異のアニメーションの原画を制作した南町奉行所から、極秘ルートで入手した原画の一部を大公開!! これだけの動きがたったの1秒で再現できるとは、ビックリ!!

この14カットをわずか1秒で再現



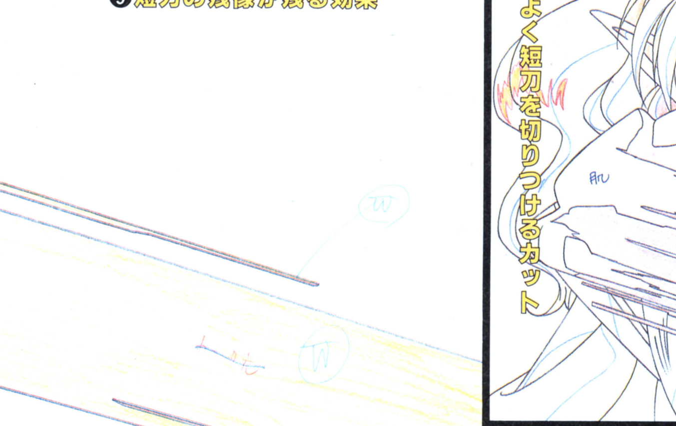
❺前傾姿勢で、迫力があるカット



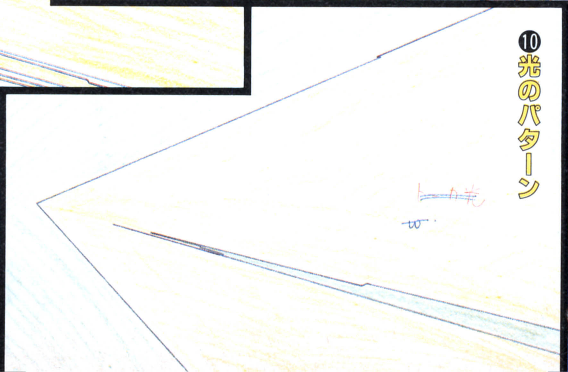
❼画面が切り替わる



❽いきおいよく短刀を切りつけるカット

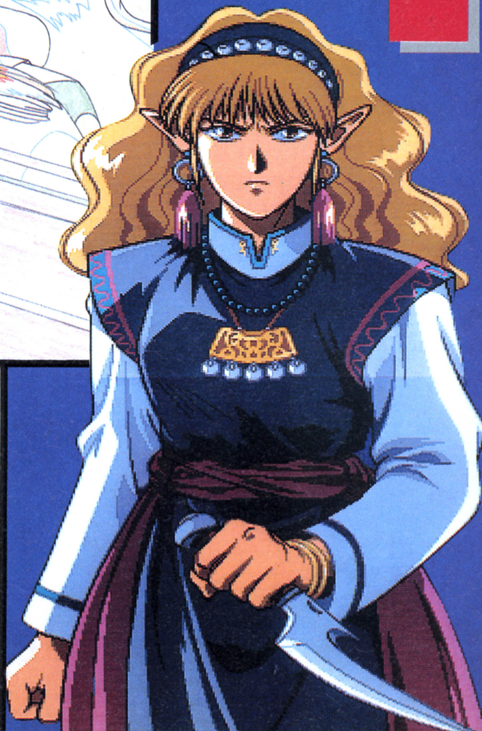


❾短刀の残像が残る効果



❿光のパターン







「開発元の日本クリエイト社開発スタッフに 徹底インタビューを試みてわかった『3×3EYES』の進行度」

開発元の日本クリエイトとアニメ原画を制作した南町奉行所に取材を敢行して、開発の進行度をパート別にインタビューしてきたぞ。

3月7日現在 ここまでできている!!

グラフィックパート

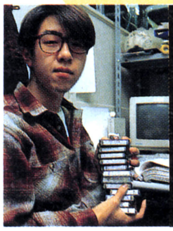


▶日本クリエイトのグラフィック担当、山本さん。

進行度 90%

グラフィックの進行度は90%です。フル画面のグラフィックはほとんど完成していて、今はスタッフの納得がいくレベルにするために、1枚1枚キャラの細かい修正や背景の手直しをしている状況です。カット数が650もあり、13名のスタッフが2チームに分かれて、交代で24時間体制をとってがんばっています。パソコン版のときよりもスタッフのレベルが上がっているので、他のメーカーと比べてもかなりクオリティが高いと自信を持っていますので、とにかくグラフィックのすごさをぜひ、ユーザーのみなさんに見てもらいたいですね。

音声プログラムパート

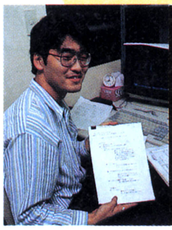


▶中本さんが持っている『サザン』の音声データはDAT8本分!

進行度 70%

音声プログラムの進行度は70%です。音声データが膨大で、5時間くらいはしゃべりますよ。会話シーンで音声が出ているときはメッセージが表示されず、情報を聞き逃したときのために音声が流れたあと、方向キーを操作することで会話のメッセージが出るようになっています。

シナリオパート



▶中島さんが手にしているのは、PC版の追加シナリオパート。

進行度 100%

新たに追加されたPC版オリジナルシナリオが、ゲーム全体の3分の1にもなり、パソコン版をプレイした人でも十分楽しめるボリューム満点の内容になっています。このゲームは、マルチエンディング方式を採用しているので、何度でも楽しめるゲームになっていますよ。

プログラムパート

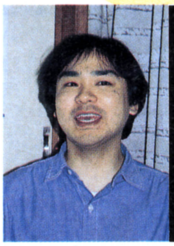


▶日本クリエイトのプログラム担当、久門さん。

進行度 70%

プログラムの進行度は70%です。残りの30%は、プログラムを分けて組んでいるため、それをまとめる作業です。アニメーションのプログラムにかなり苦労しまして、パソコン版が1秒間12コマで動いていたのに対し、PC版はさらに2コマ増えてフルアニメーションしているため、グラフィックを表示するスピードに追いつくのが大変でした。しかし、PCエンジンは処理が速いため、この1秒間14コマのアニメーションが再現できました。大きい画面でガンガン動いているところを、みなさんにその目で実際に見てもらいたいです。

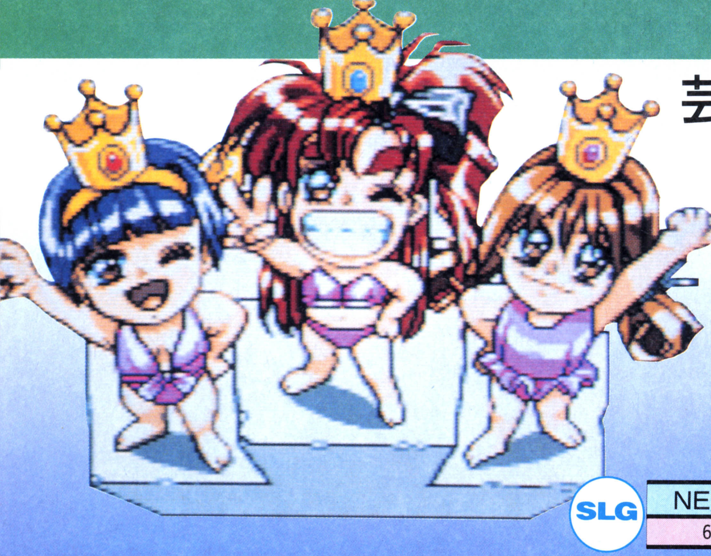
アニメーション原画パート



▶原画、作画監督を担当した南町奉行所の西井さん。

進行度 100%

アニメーション原画の進行度は100%で、作業は終了しています。オリジナルシナリオにあたり、アニメーション用に新たに描き起こされた原画は、段ボールひと箱分にもなったんですよ。その前にもふた箱分はありましたから、今回PCエンジン用に描き起こした原画枚数は、かなりの量になりましたね。秒間14コマということで、かなり凝った動きやカット割りが再現できたと思います。その分、苦労したことも多かったですけど(笑)。



芸能界のテッペンを目指すのよっ♡

誕生 Debut

SLG | NECアベニュー | SCD専用 | 6月発売予定／価格未定 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 3／12現在 95パーセント

デビュー直前！ 3人娘がPC版『誕生』をレポート♡

3人の女の子を芸能界のトップスターに育てる、育成型シミュレーションゲーム……それがこの『誕生』だ。この女の子たちは、オーディションで最下位の3人。しかしどこかキラリと光るものがある……。そんな彼女たちの長所を見事伸ばしてあげることがキミの使命なのだ。

今回は彼女たち3人がこの『誕生』の最新情報を、プロデューサーの多部田さんに直撃取材！ 見逃せないぞ！



▶あらら……亜紀ちゃんが結婚してしまいました。とほほ……。どうせなら僕と結婚してほしいなぁ……。

私たち3人でPC版のレポートをしま～す!!

多部田さんにインタビューするよっ!!

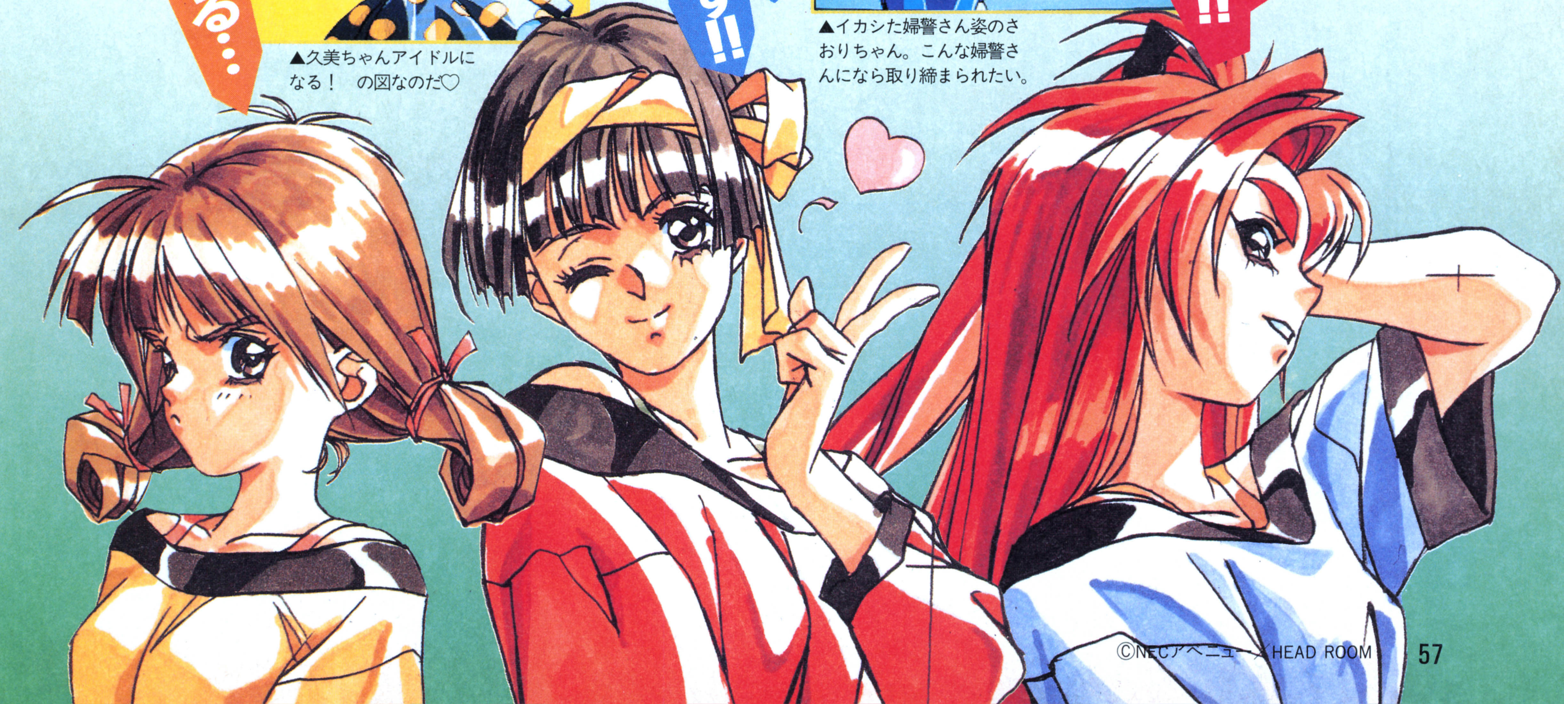
ひとりだけ目立ってる…



▲久美ちゃんアイドルになる！ の図なのだ♡



▲イカシた婦警さん姿のさおりちゃん。こんな婦警さんになら取り締まられたい。







気になる3



ご期待通りのツーファイブサウンド!

田中：というワケで、音楽制作にあたっての苦労話を聞かせてください。
多部田：苦労話って……まぁ、私は苦労といえるほどの苦労はしていません。
田中：は？
多部田：制作開始当初「音楽まわり」が頭痛のタネだったのは事実です。何せ舞台は芸能界。音楽ぬきでは語れない上に、大好評だった前作『卒業〜グラデュエーション〜』のサウンドを凌(しの)がねばならず、これはもう最大のプレッシャーでした。
田中：それがまた、何でそんなに楽になったんですか？
多部田：音楽制作を溝口功氏率いるあの「ツーファイブ」さんに受け持ってもらえたからですね。
田中：ツーファイブさんというと、一連の『卒業』シリーズの音楽まわりを全部やった、あの方たちですか？
多部田：はい。ＣＤ－ＲＯＭ版はもちろんのこと、電撃ＣＤ文庫の『卒業』シリーズも全て彼らが手がけたという実績があるので、もう大船に乗った気分。ですから音楽関係で私が苦労したところといえば、声優陣のスケジュール押さえぐらいでしょう。もっとも超多忙な方たちなので調整にはエラく手間取りました。マネジャーの苦労を垣間(かいま)見た気分です。
田中：それって『誕生』そのものですね。

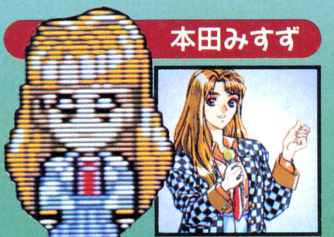


誕生〜Debut〜

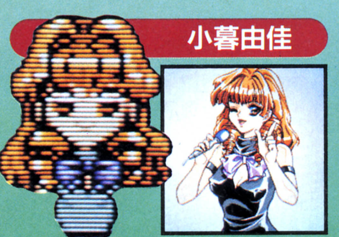
NECアベニュー／発売日未定／価格未定

『誕生』では、おそらく2度とは実現しないであろう豪華絢爛トップ声優陣のミュージックセッションが行われているが、容量の都合上ゲーム中ではフルコーラスの収録は難しい。このゲームサントラ版は『誕生』ソング、全12曲をフル収録!! ファン必聴の１枚だっ！

私たちのライバル



▲演技力抜群の新進売れっ子女優。



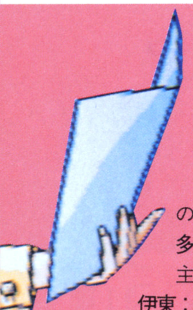
▲巻き毛がかわいいけどちょっとタカビー。



▲ロックシンガーとして活躍中なのだ。

PCオリジナルグラフィック

アイドルの私生活に迫る!?



伊東：楽しいグラフィックが映える『誕生』ですが、当然ＰＣエンジンだけのオリジナルグラフィックもあるのでしょう？

多部田：ええ、まぁ……。

伊東：追加されたオリジナルグラフィックはどのような内容なのでしょうか？

多部田：そうですね、いわゆるひとつの「感情移入」を狙いとした主人公たちの私生活を中心に、まぁ、結構あると思いますよ。

伊東：……何かミョーに歯切れが悪いようですが？

多部田：やはり実際にプレイしていただいて「おおっ、こんなグラフィックもあったのかっ！」てな具合に感動してもらうのが狙いですから、残しておきたいところですね。

伊東：もったいぶらずに公開してくださいよ。グラフィックの２枚や３枚、先行して出したところでかすんでしまうような、ケチな作品じゃないでしょう？

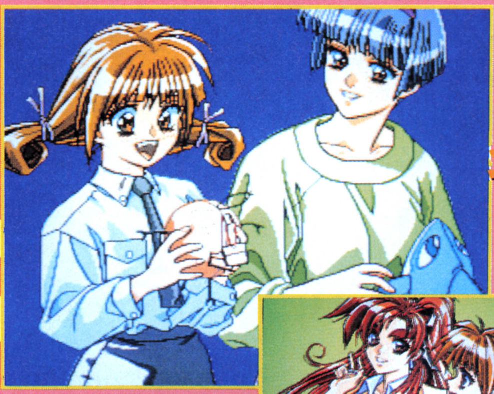
多部田：よーし、わかった。私も江戸っ子だ。ここはドーンと!!

伊東：ドーンと数十点を大公開!?

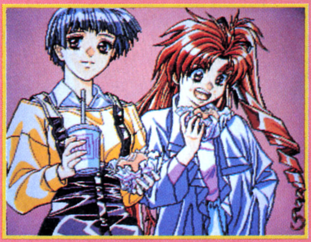
多部田：３点ばっかり大公開っ!!

伊東：……。

多部田：……。



▶久美ちゃんとさおりちゃんがゲーセンでぬいぐるみを取って遊んでるね。かわいい♡





▲ありゃりゃ……アイドル候補が街中で買い食いとは……はしたないよ！

◀亜紀ちゃんと久美ちゃんはウインドウショッピング。何を買うのかな？

大ポイントを徹底取材っ♡

ライバル対決がクローズアップ

完成度の高かったパソコン版のシステム。それをさらに改良するというウワサの真相に迫ります！



藤村：『誕生』の基本システムは前作『卒業』のシステムを洗練・改良して作られたと聞いていますが、それにさらに手を加えるというのは本当なのでしょうか？

多部田：スケジュール変更等のゲームの基本システムは、究極といっていいほど洗練されていますから、改良の余地はありません。基本部分でいじったところといえば、パッドでの操作をしやすくするために、画面レイアウトが少々変わった程度ですね。

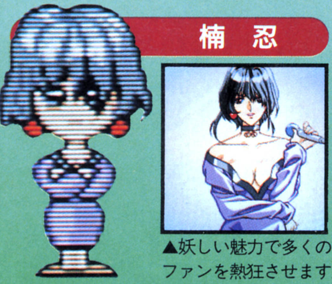
藤村：なるほど。では、基本線以外に大きく変わったところというと？

多部田：年中行事が増えましたから、おのずとライバルとの対決がクローズアップされています。その中から醸し出されるライバルの個性。好敵手との友情、そして愛情などなど人間関係も入り乱れ、やり込めばやり込むほど味が出てくる作りになっています。

藤村：あの……「好敵手との愛情」とおっしゃいましたが、それって……もしかして……(汗)。



◀これがPC版『卒業』のゲーム画面なのだ!!



楠　忍

▲妖しい魅力で多くのファンを熱狂させます。



成沢みかん

▲天性の演技力と魅力でせまります！



綾瀬未緒

▲若手演歌歌手ナンバー１の声も……。



鈴麗

▲中国からやってきた、かわいい演技派女優。



機動戦士ガンダム

■RX-78 ガンダム
1/60scale…………¥2,000
1/100scale…………¥700
1/100scale〈リアル〉…………¥700
1/144scale〈HG〉…………¥1,000
1/144scale…………¥300

1979年、RX-78登場。
そして1994年春、
最新作、G(ジー)ガンダム始動!

ガンダムTV放送15周年を記念した最新作、「機動武闘伝Gガンダム」
4月よりスタート! 時代は未来世紀。地球を取り囲むコロニー国家は、
4年に1度、各国を代表するガンダム型マシン"モビルファイター"で
"ガンダムファイト"を地球で開催! 地球圏支配をめぐる戦いだけに、
各国自慢のガンダムが、秘技を駆使した、ゲーム感覚あふれるバトルを展開!



■RX-178 ガンダムMk-II
1/100scale…………¥1,200
1/144scale〈HG〉…………¥1,000
1/144scale…………¥500
1/220scale…………¥300



MOBILE SUIT Z GUNDAM

■MSZ-006 ゼータガンダム
1/60scale…………¥3,500
1/100scale〈変形〉…………¥2,000
1/144scale〈HG・変形〉…………¥1,200
1/144scale…………¥500
1/220scale…………¥300

MOBILE SUIT ZZ GUNDAM



■MSZ-010 ダブルゼータガンダム
1/100scale〈変形〉…………¥2,200
1/144scale〈HG・変形〉…………¥1,500
1/144scale…………¥600



■LM314V21 V2ガンダム
1/60scale HG-Ex〈完全変形〉…¥3,000
1/100scale〈HG・変形〉…………¥1,500
1/144scale〈いろプラ〉…………¥700

機動戦士Vガンダム



■LM312V04 ヴィクトリーガンダム
1/100scale〈HG・変形〉…………¥1,500
1/144scale〈いろプラ〉…………¥500



■LM314V23 V2バスターガンダム
1/100scale〈HG・変形〉…………NEW ¥1,800
1/144scale〈HQ〉…………¥500
※マーキング・シール付



■LM314V24 V2アサルトガンダム
1/100scale〈HG・変形〉…………¥1,800

プラモデル®

「機動武闘伝 Gガンダム」



4月22日㈮スタート!

●テレビ朝日 毎週㈮17:00～17:30	●朝日放送 毎週㈮16:25～16:55	●名古屋テレビ放送 毎週㈮17:00～17:30
●北海道テレビ放送 毎週㈮17:00～17:30	●東日本放送 毎週㈬17:00～17:30	●福島放送 毎週㈮16:25～16:55
●北陸朝日放送 毎週㈮17:00～17:30	●長野朝日放送 毎週㈭17:00～17:30	●静岡県民放送 毎週㈮17:00～17:30
●広島ホームテレビ 毎週㈮17:00～17:30	●九州朝日放送 毎週㈮17:00～17:30	●熊本朝日放送 毎週㈮17:00～17:30

※地区により、放送開始日、曜日、時間等は変更される場合があります



■シャイニングガンダム 1/144scale………… NEW ¥500

※商品は、写真と多少異なる場合があります
※価格は、メーカー希望小売価格です
尚、この価格には消費税は含まれません

バンダイのプラモデル情報が聞えてくる!
バンダイ テレホン ホビーニュース
★0552(33)9933
★0277(44)9933
★0294(72)4455

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい!

意味深いサブタイトル

「獣族十二神徒伝説」の謎に迫る!!



アル



ゲーム画面初公開!!

これが『アルナムの牙』の世界

大好評『エメラルドドラゴン』のキャラデザインを手がけた木村明広氏が贈る、話題の最新作『アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜』。このサブタイトルには、ストーリーにも関わる深い意味があることが今回判明したぞ！　キーワードは「獣」と「十二」。カンのイイ人はここでわかったと思うけど、じつはみんなも知っている「干支（えと）」に関係しているんだ。そして今回は、かっこいいビジュアルと合わせて貴重なゲーム画面も初公開しちゃうぞ。期待いっぱいの大作ＲＰＧが登場だ！



◀町などでの会話シーンでは、話しているキャラの顔グラが、メッセージの横に表示されるんだ。



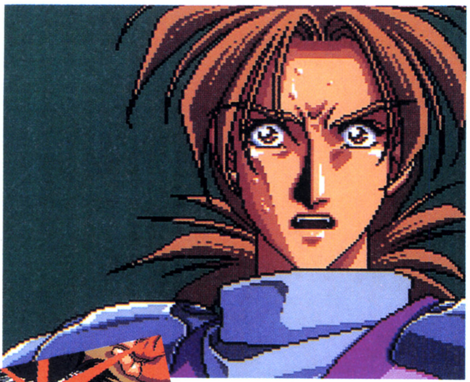
▼この世界には、いろいろ異なった文化を持つ部族がいるため、さまざまなタイプの町や村があるんだ。ここは、立体的な造りになっている町。



◀これが、フィールド画面だ。主人公を先頭に、パーティが並んでフィールドを歩いていくタイプ。キャラが小さくてかわいいぞ。



◀戦闘シーンは、見下ろしタイプの視点。キャラが合体して、強力な攻撃が可能になる「合体攻撃」や、獣に変身して特殊攻撃ができる「獣化攻撃」など個性的なシステムがいろいろ用意されているのだ。



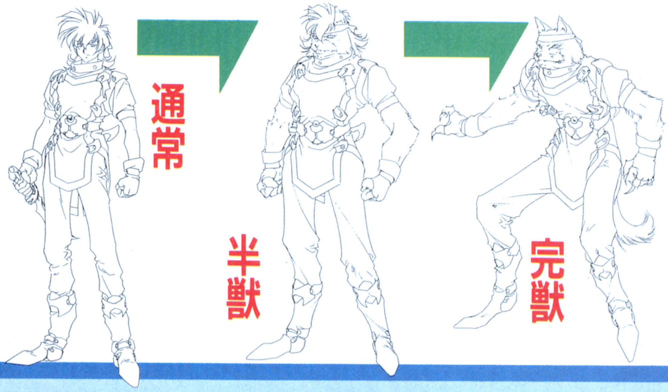




入魂のビジュアルシーン

【キャラクターが獣に変身!】

次ページで紹介している12人のメインキャラは、イベントや戦闘シーンでそれぞれ固有の獣に変身（獣化）することができるんだ。獣化には、獣化した獣の特殊能力の一部を発揮する「半獣」と、能力を最大限に出し戦闘などで特殊攻撃ができる「完獣」のふたつがあるんだ。



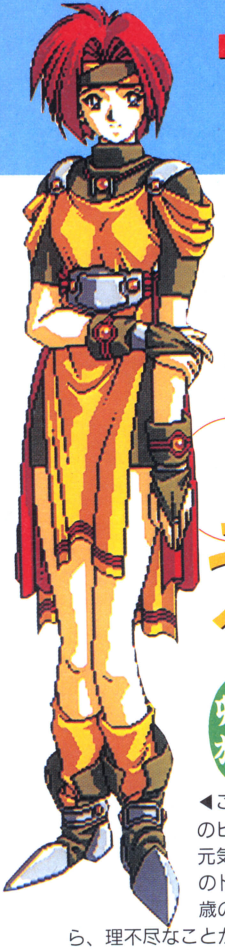
ナムの牙 〜獣族十二神徒伝説〜

RPG | ライトスタッフ | SCD専用
発売日未定／価格未定
開発度 3/10現在 30パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

彼らが選ばれし十二神徒だ!!

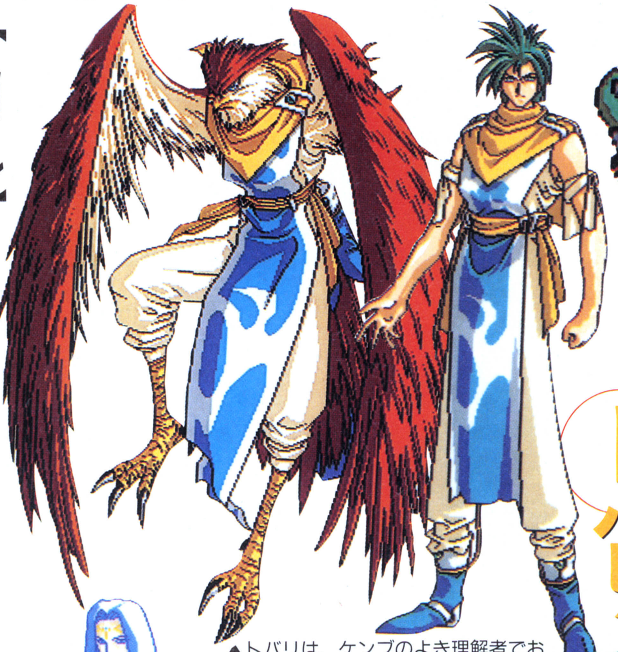
このゲームに登場する12人のメインキャラは、人間とは異なった「獣人」という種族の人たちなんだ。彼らは獣化することによって、犬や兎（うさぎ）、鳥などの獣に変身することができる。彼らが変身する獣は、前に紹介した「干支」の十二支に当てはまり、アルナムという地に栄華を誇った「十二神徒」と呼ばれる部族の代表なんだ。彼らは、〝清都〟の都を脅かす肉叢（ししむら）という得体の知れない敵から、都を守るために選ばれた戦士たち。サブタイトルの「獣族十二神徒伝説」は、これから起こるこの12人の壮大な冒険を意味している。はたしてどんな冒険が繰り広げられるのか、今から楽しみだネ。



【ヒロイン】トエイ

卯族（ボウゾク）

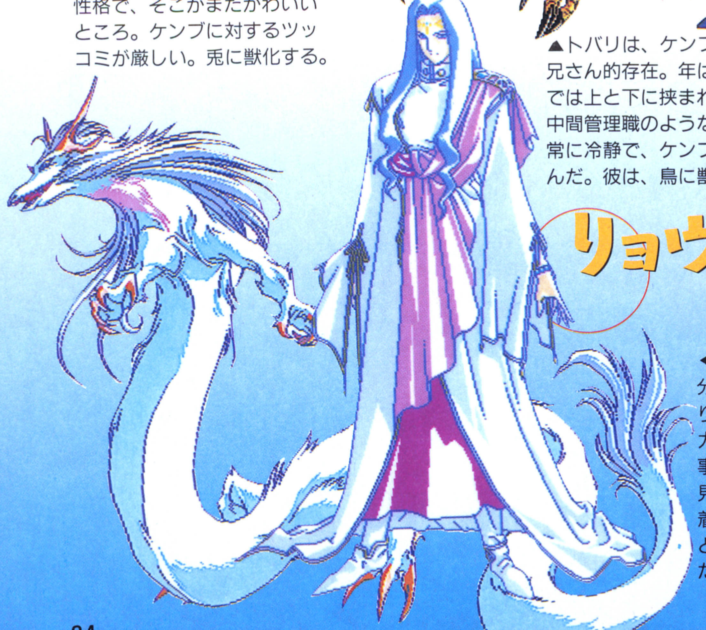
◀このゲームのヒロイン、元気いっぱいのトエイ。17歳の若さながら、理不尽なことが大ッキライなんだ。しかし、彼女自身理屈が回りまわって矛盾する性格で、そこがまたかわいいところ。ケンブに対するツッコミが厳しい。兎に獣化する。



トバリ

酉族（ユウゾク）

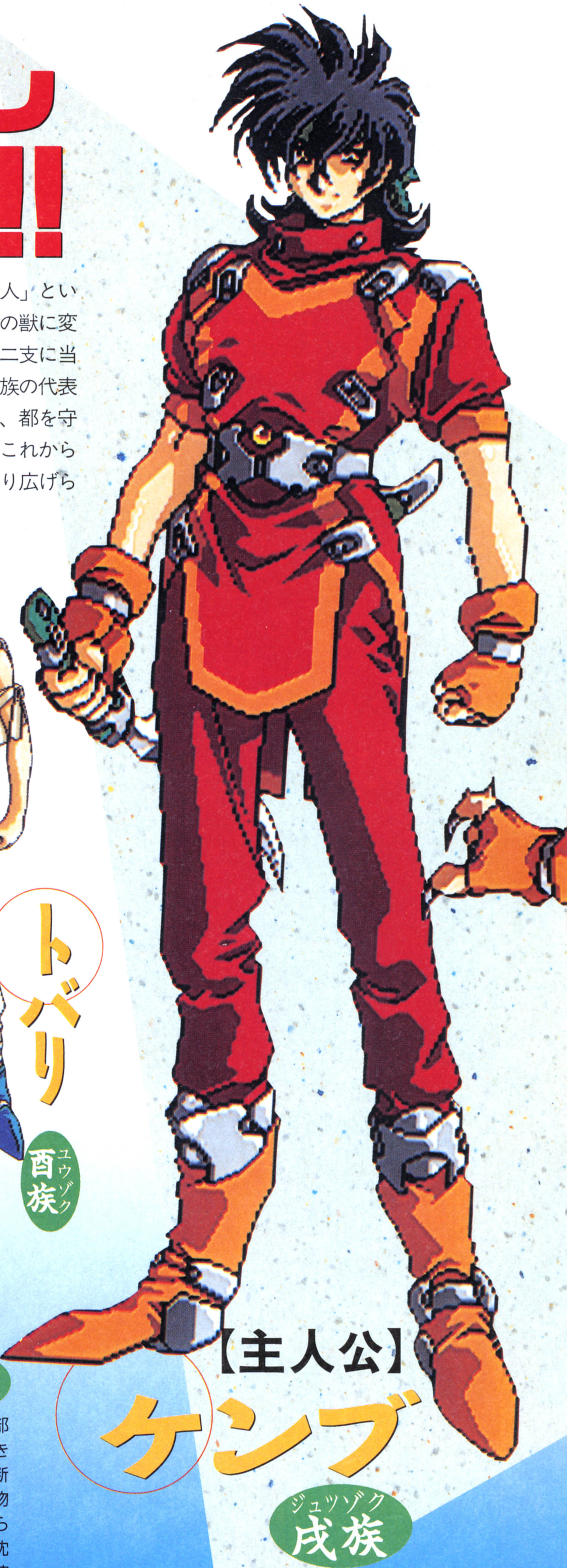
▲トバリは、ケンブのよき理解者でお兄さん的存在。年は19歳で、仲間の中では上と下に挟まれる位置にいるためか、中間管理職のような役割になっている。常に冷静で、ケンブ以上に正義感が強いんだ。彼は、鳥に獣化する。



リョウスイ

辰族（シンゾク）

◀リョウスイは、謎の部分が多く、正体がはっきりしない人なんだ。判断力がズバ抜けていて、物事をいろいろな角度から見ることができる冷静沈着な人。しばらくは、彼と出会うことはないようだ。龍に獣化する。



【主人公】ケンブ

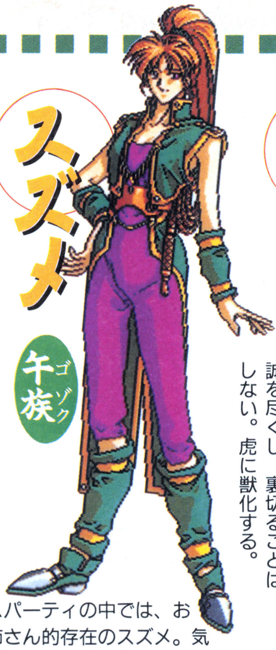
戌族（ジュツゾク）

ランチョ
亥族(ガイゾク)



◀ランチョは、性格も行動もすべて一直線の猪突猛進タイプ。怖いモノ知らずの彼でも、"ある人"は別みたい。最年長の彼は、猪(いのしし)に獣化する。

スズメ
午族(ゴゾク)



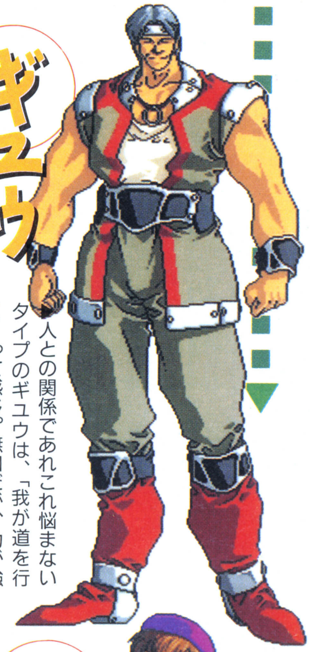
▲パーティの中では、お姉さん的存在のスズメ。気立てがよく、仲間の性格をよく理解しているまとめ役。でも、切れるとスッゴク怖い。彼女は、午族の宿命を背負っている。馬に獣化。

シャッコ
寅族(インゾク)



▶シャッコは気性が荒い半面、意外とホレっぽくて寂しがりやな一面も持っている。自分が信じた者には忠誠を尽くし、裏切ることはしない。虎に獣化する。

ギュウ
丑族(チュウゾク)



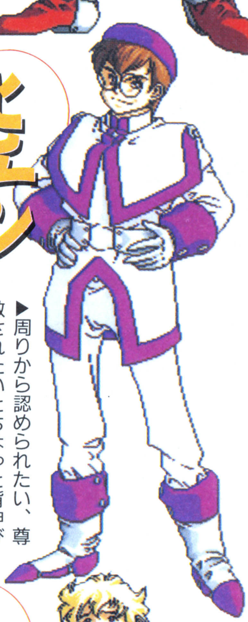
▶人との関係であれこれ悩まないタイプのギュウは、「我が道を行く」って感じ。無口だが、力が強く優しい彼は、仲間に頼られている。牛に獣化する。

バッソ
子族(スゾク)



▲バッソは見た目通り陰湿で、強い者に弱く、媚びるタイプ。ゲーム全般を通して、シャッコの子分的な立場。冒険中、パーティのみんなにいじめられるハメになりそうだ。彼は、鼠(ねずみ)に獣化する。

ヒエン
申族(モウゾク)

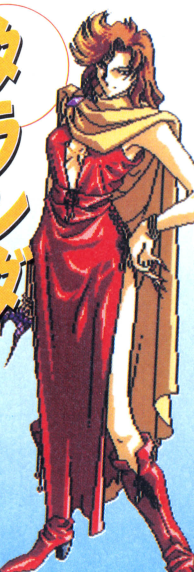


▶周りから認められたい、尊敬されたいとちょっと背伸びをしているヒエン。知能指数は高いものの、どこかヌケていて、戦士というより軍師タイプ。彼は、猿に獣化。



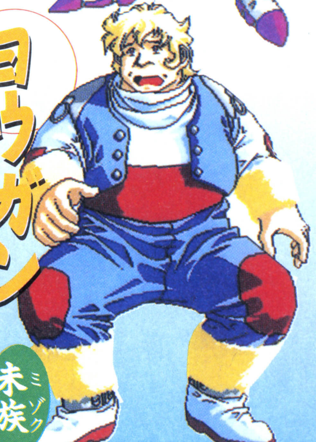
▲このゲームの主人公、ケンブ。肉親に両親と師匠の命を奪われ、戌族の代表で清都の防人(さきもり)として招集される。主人公らしく正義感が強くて、統率力に優れているんだ。そんな彼だが、気が短く思い詰める一面もときおり見せる。基本的に、キャラクターデザインの木村氏の性格を反映して(?)、女の子に弱いようだ。彼は、犬に獣化する。

タランダ
巳族(シゾク)



▶タランダは、すっごくコワ～イお姉さん。口は悪いが、本当は思いやりのあるイイ人なんだ。彼女は的確なアドバイスで、いろいろ助けてくれる。蛇(へび)に獣化。

ヨウガン
未族(ミゾク)



▶ヨウガンは、表情からもわかるように極度の臆病者。人見知りするタイプで、相手を傷つけたり傷つけられるのがとてもキライなんだ。羊に獣化する。

次号ではさらに詳細な情報をお届けするゾ



第1章 私立きらめき高校学園生活マニュアル

3年間の高校生活のなかで自分を鍛え上げて、あこがれの女の子から告白されるような理想の男になろう！ ときめきの青春時代を体験できる恋愛シミュレーションを徹底紹介だ!!

ときめきメモリアル

SLG	コナミ	SCD専用	開発度 3/10現在 70パーセント
	5月27日発売/¥8,800		

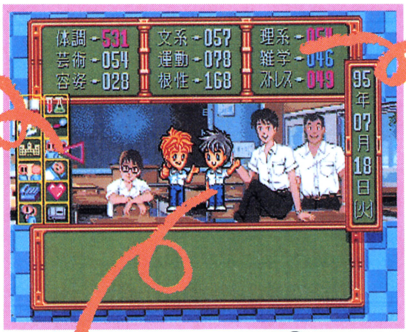
アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

アイコンとキャラ表示でわかりやすいメイン画面

◎アイコン
見やすいアイコンでまとめられたコマンド。平日用と休日用の2種類に分けられる。

◎平日用コマンド
平日に実行するのは、パラメータの増減に関係する8つの行動コマンド。よーく考えて計画を立てよう。

◎休日用コマンド
休日の行動は、平日と同じ8つのほかに、デート、電話など3つのコマンドを選択することができる。



◎ステータス
キミのさまざまな能力をあらわすパラメータ。もちろんストレス以外の項目は、数値が高いほどいい。行動によって数値の変化があると、増えたものは青、減ったものは赤で表示される。病気やノイローゼにならないように気をつけながら自分を鍛えていこう。



▲期末試験の結果は、すべてパラメータしだい。

◎キャラクター
選択した行動コマンドにあわせて、キミのキャラクターがアニメーションする。その日の行動がうまくいったかどうかがひとめでわかるぞ。季節によって、ちゃんと衣替え（ころもがえ）もするのだ。



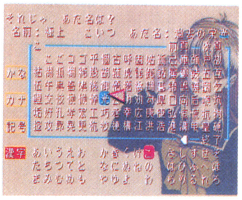


長いようで短い3年間、ムダな時間は一刻もすごせないぞ！



まずはキミ自身の登録から

最初にキミの名字と名前、そしてあだ名を入力。女の子と親しくなると、このあだ名でキミのことを呼んでくれるようになったりするぞ。あとはキミと、ヒロインの藤崎詩織ちゃんの誕生日と血液型を決めれば、登録は完了だ。



◀名前の入力には、漢字を使うこともできる。

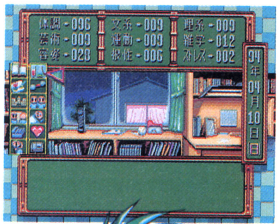


▲才色兼備の詩織ちゃんは、キミの幼なじみであこがれの女の子。

生活スケジュールは、週単位で調整

平日

平日はもちろん、毎日ちゃんと学校に通う。１週間をひとまとめとして、選択した行動コマンドひとつを続けて実行するのだ。



◀平日の行動コマンドは、日曜日の夜に入力する。

休日

日曜日や祝日の朝には、その日の行動を選択。デートや電話など、女の子の親密度を高めるためのコマンドは、休日にしか使えないぞ。



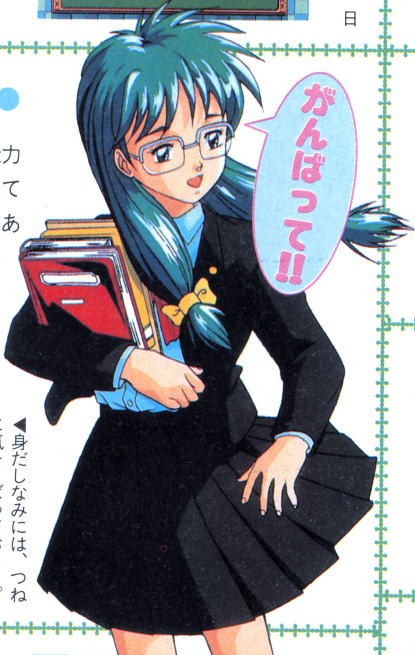
◀休日の勉強は、平日よりも効率がいいみたいだ。

学習

勉強や運動によって、能力を高める。コマンドによっては、下がってしまうこともあるから、かたよった選択をしていては、いい結果は出ないぞ。勉強だけじゃなく、友だちとのつきあいやおしゃれも大切。

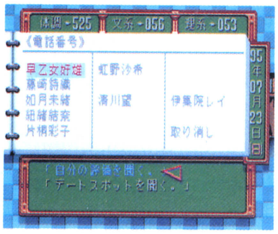


◀身だしなみには、つねに気をくばっておこう。



電話をかける

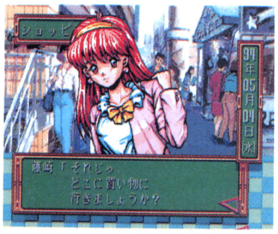
女の子とデートの約束をしたり、親友の早乙女好雄から女の子の情報を教えてもらうことができる。とても重要なコマンドなのだ。



◀好雄は女の子の情報にとてもくわしい。頼りになるぞ。

デート

女の子と約束した日になったら、いよいよお楽しみのデートだ。当日ほかのコマンドを選ぶと、すっぽかしたことになってしまうので注意。



◀女の子の好みをよんで、うまくキミを印象づけよう。

部活

５つの体育系クラブと、６つの文化系クラブからひとつを選んで入部できる。それぞれのクラブに必要なパラメータがアップするぞ。



◀がんばって続ければ、いいことがあるらしいぞ!?

休息

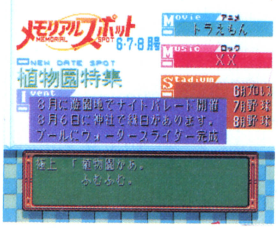
ストレスがたまったり、体調が下がりすぎたりすると、病気やノイローゼになってしまう。そうなるまえに、しっかり回復しておこう。



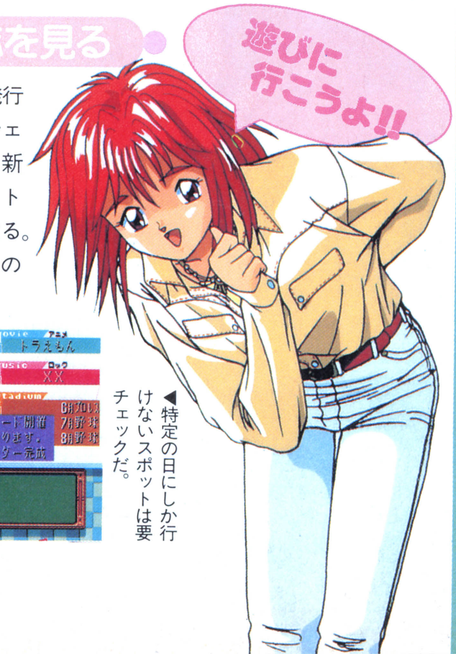
◀パラメータが下がるので、休んでばかりもいられない。

情報誌を見る

３カ月ごとに発行される情報誌をチェックすることで、新しいデートスポットを選べるようになる。季節行事の日程ものっているぞ。



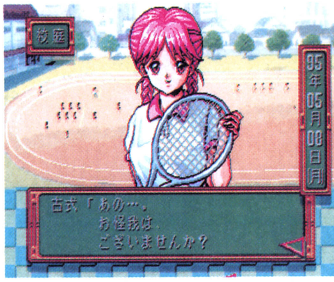
◀特定の日にしか行けないスポットは要チェックだ。



かわいい女の子たちとの楽しい思い出を刻もう

出会い

ヒロインの藤崎詩織ちゃんのほかにも、カワイイ女の子たちがたくさん登場する。詩織ちゃん以外の女の子とは、高校生活を送るうちに、いろいろな条件を満たしていけば知り合うことができるぞ。最初の目標は詩織ちゃんだけど、ほかにお気に入りの女の子がいたらターゲットを変えてもいいのだ。



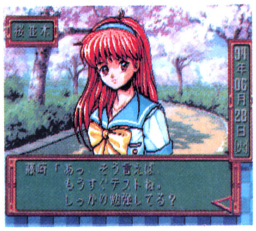
▲ジョギング中に飛んできたテニスボールは、テニス部の古式ゆかりちゃんのものだった。



▶世界征服が人生の目標という紐緒結奈ちゃんは、頭のいい男しか相手にしないぞ。

帰り路

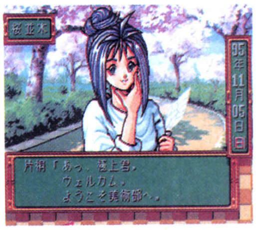
学校の帰りに、女の子とばったり会うことも。いっしょに下校すれば、ちょっとしたデート気分が味わえる。



◀女の子といっしょだと、いつもの道も違って見える。

部　活

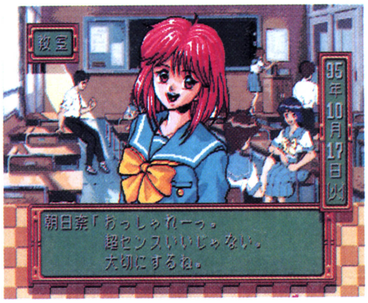
ほとんどの女の子は、どこかのクラブに所属している。夏の合宿なんかは、交流を深める絶好のチャンスだ。



◀美術部に入部したら、片桐彩子ちゃんが歓迎してくれた。

バースデープレゼント

女の子の誕生日には、プレゼントを贈ることができる。ナイスなプレゼントを選べれば、印象が良くなること間違いなしだ。キミの誕生日には、誰がプレゼントをくれるかな？



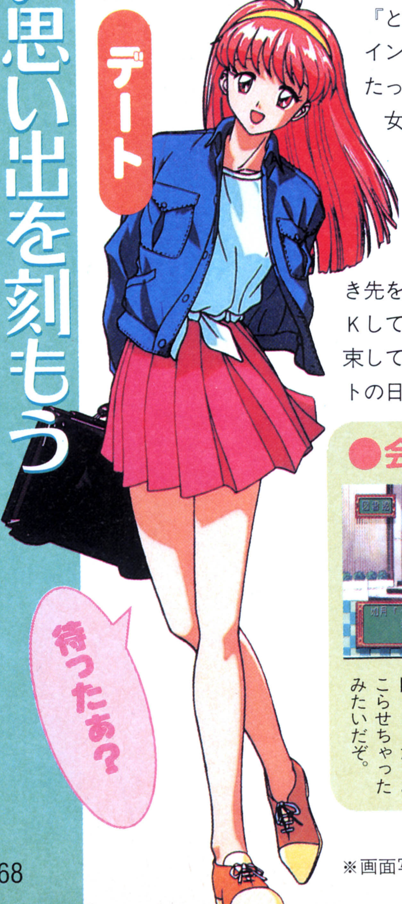
◀3種類の中からプレゼントを選ぶ。どうやら気に入ってもらえたみたい。



デート

『ときめきメモリアル』のメインイベントは、なんといったってウキウキのデート!!

女の子と楽しい休日を過ごすためには、まず電話でアポイント（約束）をとらなきゃいけない。相手のシュミにあわせて行き先を考えないと、なかなかOKしてもらえないぞ。うまく約束してもらえたら、あとはデートの日を待つだけだ！





▶縁日でのデートは、ゆかた姿がグッド。
◀私服がグッド。女の子のよそおいも、季節ごとに違うのだ。



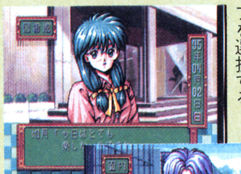




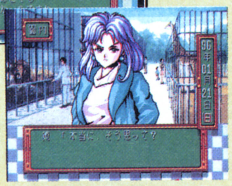
▲▶冬はゲレンデでスキーウェア、夏は海水浴やプールでうれしはずかしの水着姿だ！

季節によってデートスポットが変わる

●会話がポイント



◀会話シーンでは、キミのセリフを選択する。



▶しまった、おこらせちゃったみたいだぞ。

※画面写真は開発中のものです

Startling Odyssey II
スタートリング オデッセイ
魔竜戦争

徹底追求 2カ月連続企画

スタートリングオデッセイII 「魔竜戦争」は ここが違う

RPG	レイ・フォース	SCD専用	開発度 3/10現在 70 パーセント
	発売日未定／価格未定		

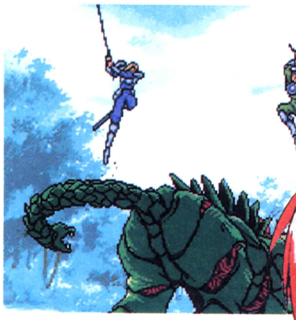
アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

ハイクオリティなビジュアルが、息つく暇もないイベントに躍動する！　レイ・フォースが贈る第3弾、『スタートリングオデッセイII〜魔竜戦争〜』は、そんなPCエンジン正統派RPGだ。
「徹底追求」2回目の今回は、その密度の高い新着ビジュアルを紹介しながら、前号に続いて序盤のイベントをじっくりと追ってみることにする。もちろん前号同様、声優陣の座談会から拾った新情報、裏情報も満載だ!!



◀魅力的なキャラ、彼女の名は「ルディ」。

▼ゲーム序盤から休むことのない、イベントの連続だ!!







▼主人公「ロビン」とヒロイン「ジュリア」!!

声優陣の証言も満載

死神と女神の出会い!!



◀シブイ役柄の「バルモア」も二重丸。

先月紹介の物語序盤のおさらいをしてみよう。「ネリアの村」の調査から帰った主人公ロビンが見たのは、モンスターの襲撃によって朽ち果てた城と、傷ついたハイネルドの民たちだった。

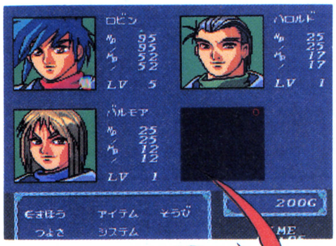
王の頼みにより、姉のパトリシアを追って出発したロビンは、持ち前の剣技と魔法でモンスターの巣窟となった「ヘイルボード山」を越えようとするが、後一歩のところで山崩れにより倒れてしまう…と、ここまでが先月号での紹介。

傷つき倒れたロビンを介抱したのは、「ポートリアルの村」のジュリア。彼女は、その身に流れる魔導師の血による魔法で、村を魔物から守り、傷ついた人々を治療しているのであった。

ジュリアの献身的な介抱で徐々に体力を回復していくロビン。だが、この村にも魔物たちの手が伸び村人が襲われる。身をていして村人を守るジュリア。その彼女の危機を、今度はロビンが救うのであった。



▶「ネリアの村」から帰った3人を待っていたのは、力つきたハイネルドの民と新たな試練の旅であった。



◀最初のパーティはこの3人。冒険が進むにつれ、さまざまな仲間と出会うことになる。



◀ここはどこなのか!? そしてメッセージの意味は!?

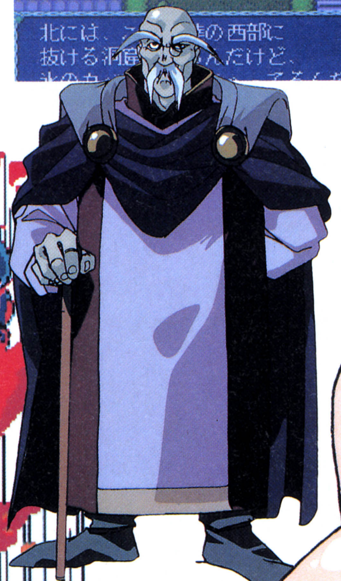
2人で戦いの旅へ……

ジュリアと共に、力を合わせて魔物を倒したロビンであったが、大陸の中心へつながる洞窟は、氷で閉ざされ、「ポートリアの村」から先へ進めないことを知らされるのであった。

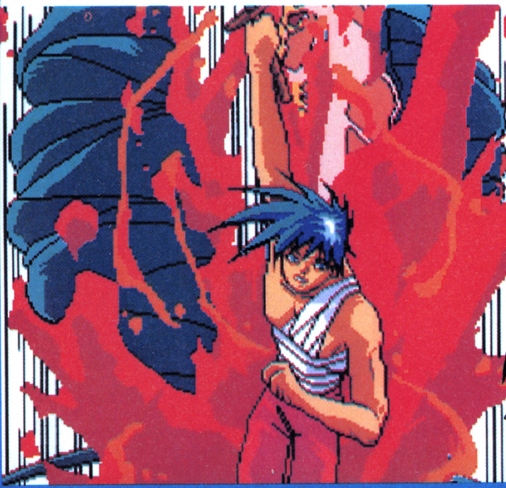
そんな中、村の子供の1人が病気に倒れる。その子を救うには、〝シャンブロウの羽根〟を手に入れねばならず、ロビンとジュリアは魔物の巣食う「ヘイルボード山」へと、再び旅立つのであった。

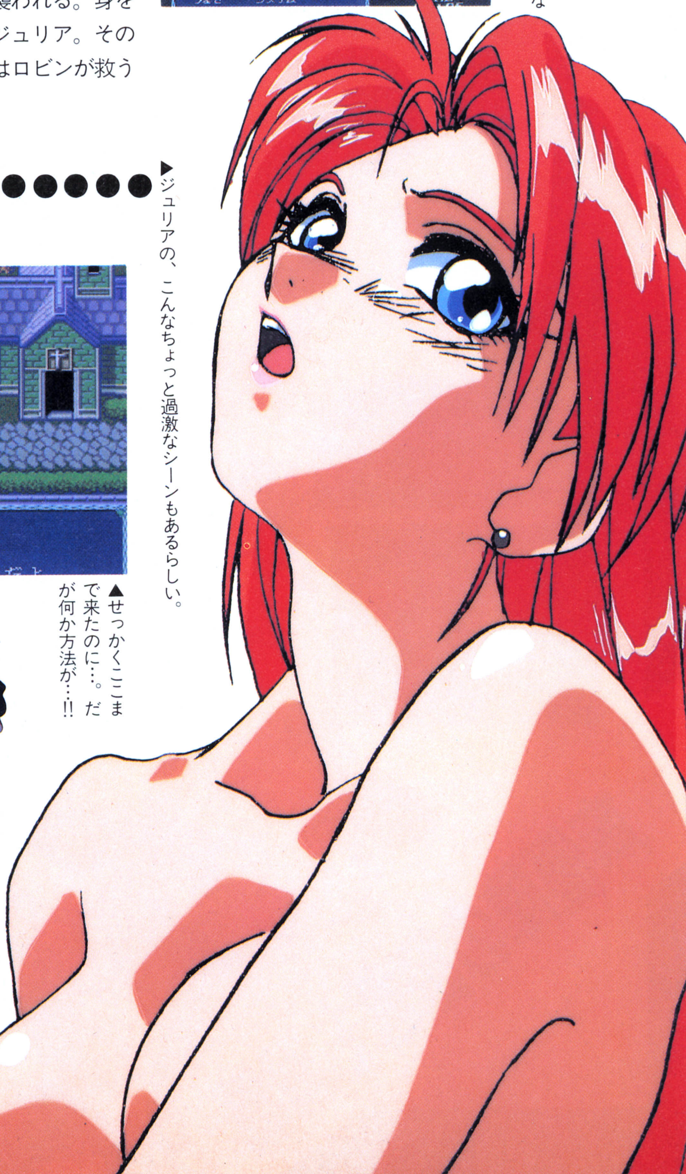
だがその旅は、身も氷るような恐怖の続く、戦いの旅であったのだ!!



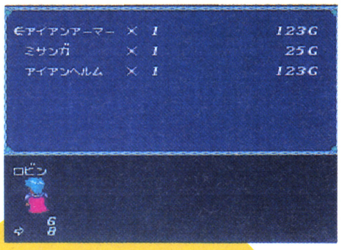


▲せっかくここまで来たのに…。だが何か方法が…!!





▶ジュリアの、こんなちょっと過激なシーンもあるらしい。

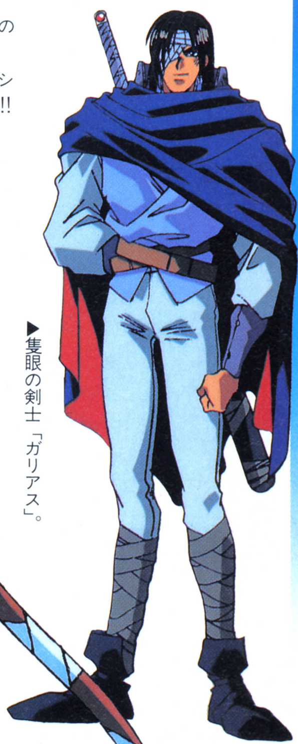




Startling Odyssey II
スタートリング オデッセイ
魔竜戦争

左：もちろん武器や防具を装備するときは、それが有利なのかどうか、一目でわかる親切なシステムになっている。

右：地形や状況をきちんと表現した、斜め後方からの戦闘シーンは、戦闘の臨場感を味わうのにピッタリの画面構成だ!!



▶隻眼の剣士「ガリアス」。

OVA張りのドラマ演出!!

●キャスティングそして動画の演出も、決してアニメに負けない!

ざっと序盤のストーリーを紹介したけれど、とにかくそのビジュアルシーンは圧巻。2000枚を超えるセル画のボリューム、そして実力派を揃えた声優のキャスティングが合致して、ドラマを盛り上げてくれるのだ。

もちろんRPGの基本である、戦闘シーンや戦闘コマンドも、臨場感あふれるものが用意されているし、「装備」などのコマンドの実行も、親切に設計されているので、飽きることなく冒険を続けられるぞ。



▲攻撃方法に合わせて演出も光る。



◀元気いっぱいの、この少女は「ビビアン」。





上：ゲーム序盤から迫力あるシーンが続く。もちろんそれも、豊富なセル画によって演出されているのだ。
下：微妙な表情まで演出し分けたビジュアルシーン。とくにヒロイン「ジュリア」の感情表現は特筆もの!!



◀こんな表情もカワイイよね。

●前号お約束のキャスティングを、完全紹介だ!!

それでは最後に、このゲームの最大の売りでもある、豪華声優陣のキャスティングを、完全紹介しよう。

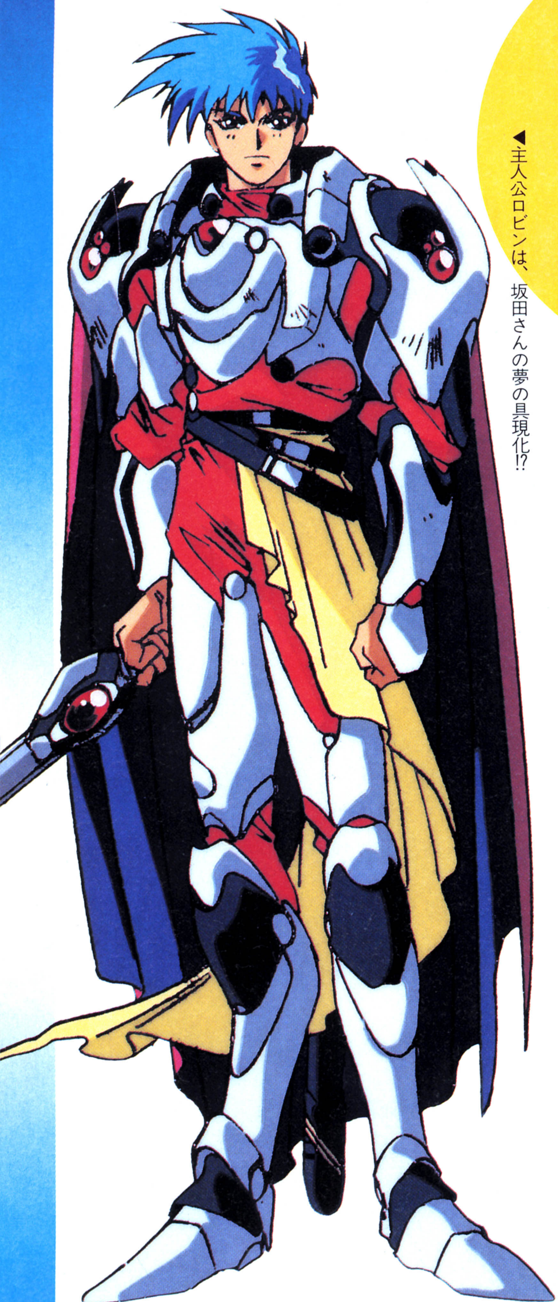
リストの中には、今回初めて登場の役名も登場するけど、それがどんなキャラかは来月以降にだんだん紹介していくとして、どう？かなりのキャスティングでしょ？　この声優陣が次ページからの座談会を読んでもらえばわかるように、超ハイテンションのアフレコをこなしたというんだからスゴイ。これで期待できないワケがないよね！

Casting List

ロビン	井上　和彦
ジュリア	井上喜久子
ビビアン	三石　琴乃
ガリアス	森川　智之
ルディ	冬馬　由美
パトリシア	天野　由梨
エリザベート	高野　麗
ブリット	高木　渉
バルモア	林　延年
ベルン	二又　一成
ゲイラ	石井　康嗣
ロズベルグ	松丸　卓也
ムラサメ	江川　央生
キルベイト	内海　賢二

➩次ページより豪華座談会

スタ・オデIIは こんなにスゴイ!!



◀主人公ロビンは、坂田さんの夢の具現化!?

「スタ・オデII」のキャラクターの名前には、とんでもない秘密が隠されていた!?

——まず、前回に引き続き坂田さんにおうかがいしたいんですが、シナリオを書く時って、どんなことを考えながら書いてるんですか？

天野　あ、聞きたい聞きたい！

坂田　あ〜、あんまり考えずに書いてますけどね〜(笑)。よく、ボ〜ッと映画を見ながらとか。

井上　どんな映画を見るんですか？

坂田　あ、そうそう！　今回の役名でジュリアとビビアンってあったでしょ？　これはちょうど『プリティウーマン』を見てまして…。

冬馬　あ、ジュリア・ロバーツ？

坂田　そうなんですよ。で、あの映画で彼女の役名が「ビビアン」だったでしょ？　そんなカンジでけっこう適当につけちゃったりして(笑)。



◀自分たちの演じたキャラのセルを見ながら物マネ…手マネ!?

三石　いま明かされる『スタ・オデII』の役名の真実！　実はテキト〜だった(笑)！

坂田　い、いや、全部がそういうわけじゃ…。

井上　ところで、主人公のロビンって坂田さんの理想の男性像なんですか？

坂田　たしかにあの強さには憧れますけどね。

冬馬　モテモテだし…。

坂田　あ、それはねぇ。自分がそうなりたいとかじゃなく、言ってみればユーザーサービスですね(笑)。ほらゲームをするときって主人公に感情移入するから、やっぱり女の子にモテたほうがうれしいじゃないですか。ちなみに、皆さんの理想の男性像なんていうと？

井上　私は、おっちょこちょいだから…どんなことでも笑って許してくれるような人。

三石　私は包容力のある人がいい。お父さまタイプ…好きです。あ〜はずかしい(笑)。

天野　私はけっこう逆かもしれない。今回の役と近いんだけど、私…「お姉さん」って呼ばれると弱いんですよ。頼られちゃうと…。

全員　おねえさ〜ん(笑)！

冬馬　私は2人の中間かな。お互いに同じ位置にいて、助け合って成長できる人かな。

坂田　う〜む。やっぱりそれぞれに違うね。今回の『スタ・オデII』のキャラクターも個性的な人たちばっかりだったから…このキャスティングは成功でしたね(笑)。

坂田文彦プロデューサー



『スタートリングオデッセイII』を書き下ろした原作者であり、脚本家でもある。今作は、シナリオの手ごたえも、アフレコのノリも良く、自信のゲームとなりそうとのこと。

井上喜久子さん



ヒロイン・ジュリアを演じた。最近は休みの日に海へ行って、きれいな色の貝がらを探してるときに幸せを感じるという…ロマンチスト。エンディングでは歌も歌ってくれてるぞ！

三石琴乃さん



元気一杯の女の子・ビビアンを演じた。遊園地が大好きで、休みの日はディズニーランドや花やしきに出没するというウワサも(笑)。最初ビビアンの髪はしっぽだと思っていた…らしい。

冬馬由美さん



王女ルディ役。オフの時は自宅で洋楽や、邦楽を聴いて、のんびり過している、とのこと。今回はルディの他に「ピック」というビビアンを「ご主人さま」と慕うネコ(？)も演じている。

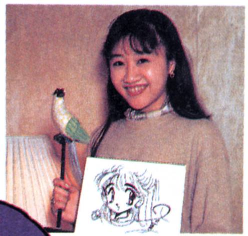
天野由梨さん



ロビンの姉のような存在、パトリシアを演じた。フランス映画やクラシック音楽にとても詳しい反面、最近はヘビメタにもハマッてるらしい(笑)。休みの日はハープを弾いて過ごすとか。



◀とりあえず乾杯…。でもこの後アフレコ暴露合戦に(笑)



◀カメラマンの注文で鳥をもたされて…冬馬さんゴメンネ。



◀元気のいい「ビビアン」役にピッタリの三石さん。

前作とはゲームシステムもかなり変わって、期待度大! 声優陣のアドリブも楽しみだ!

――ところで、今回の作品の最大のウリは?

坂田　うん。ゲームシステムが前作とはかなり変わってます。欠点と思われた部分は全部クリアされてます。あとはかなりビジュアルシーンが多いのも特徴ですね。それからちょっとしたイベントにも皆さんにかなり喋りを入れてもらったんで、非常に面白くなったと思います。

井上　私と琴乃ちゃんのアドリブのセリフが飛び出すシーンもあるし…(笑)。

三石　そうそう。2人で考えたんですよね〜。

坂田　とにかくここまでドラマチックになってるゲームはほかにないと思いますよ。はっきり言って自信作です。

冬馬　今回の台本読んで思ったんですけど、すごく丁寧に書かれてますよね。アニメとアニメの間のシーン説明や解説までちゃんと台本に書いてあってすごくわかりやすかった。

天野　うん。ゲームの台本って、よく「何でこうなるんだ〜」みたいな唐突な展開があったりして戸惑うんだけど、今回はそれがなかった。

――なるほど。では、最後にこのゲームをプレイする方々にメッセージを…。

三石　ゲームばっかやってないで外で遊べ〜!

坂田　おいおい。そりゃまずいよ(笑)。

井上　ゲームやったあとで、外で遊ぼう(笑)。とにかく笑いあり涙ありのとっても楽しいゲームです。わたしたち4人のビジュアルシーンも盛り沢山だし、最後には感動で涙ウルウルまちがいなし! ぜひ、やってみてくださいねっ!



▶マジ顔のジュリアも色っぽい?



▶アフレコを思い出して井上さんもニッコリ。



▶役を離れても、お姉さんと呼ばれちゃいました(笑)

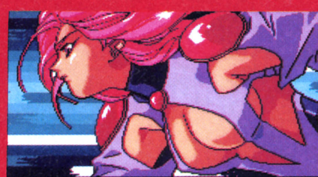


◀役得での2ショットではありません(念のため)…。

「スターブレイカー」声優陣サイン色紙プレゼント

シリーズを重ねるにつれ、ますます意欲を増す、(株)レイ・フォースのスタッフから、このページの読者に2カ月連続のプレゼント。前作『スターブレイカー』の声優陣による寄せ書きサイン色紙がそれだ。もちろん『スタ・オデII』でヒロイン・ジュリアを演じた井上喜久子さんのサインも載っているぞ。

お金を出しても絶対手に入らないこの色紙の欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号、そして今回紹介した『スタ・オデII』への希望などを書いて、〒105　東京都港区虎ノ門3-21-5　菅井ビル　レイ・フォース「色紙P係」まで送ろう。しめ切りは4月30日(消印有効)だ。







プロ野球 公認 12球団
興奮がオーバー・フェンス!!
INTEC
PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
データだけではなく選手の動きもリアルに再現！ 選手の個性をビジュアル演出!!
最新実録データがバッチリ!
好評プロ野球ゲームシリーズ'94年版!!
打撃練習
ウエイトトレーニング
ダッシュ
イメージトレーニング
遠投
守備練習
自分の好きな選手をトレーニングモードで実力アップ！ 夢のスーパースターに!!
アクション＆シミュレーション
ザ・プロ野球 SUPER '94
'94.6.17 発売!!
¥7,200
㈳日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム
© 1994 INTEC INC.
オールスター戦ありのペナントモード、友達同士で遊ぶVSモード、さらに夢のホームラン競争と楽しみ方もいろいろ盛りだくさん。
投げる、打つ、走る、守るのプレイはもちろん、自分の好きな選手をトレーニングモードで鍛え、実力アップもはかれる。
日本一の監督をめざすか!? 好きな選手をスーパースターに育て上げるか!?
迫力あふれるリアルな興奮のなか、自分の思い通りにプロ野球が楽しめる!!
お問い合せは/インテックゲームステーション ☎03-3378-2680

H・Y・P・E・R・W・A・R・S

BATTLE JOURNAL

ハイパーウォーズ バトルジャーナル



DESPERATE STRUGGLE

シリウスの大地にて 死闘続く!

7チームで争われるワールドサーキット第3戦シリウスウォー! 激烈な戦いが続く!!

シルバートワイライトの出場停止!と予想外のアクシデントも発生したが、戦いの激しさは、ますます激しくなるばかり。とくに、今回の戦いでは、ランカスターワークス、ファーネス龍騎士団の健闘が光る。強豪といわれながら、優勝争いに加われなかった両チーム。この戦いにかける意気込みはすさまじい。ただ、それが優勝につながるかどうかはわからないが、興味ある戦いが続くだろう。

◆イラスト的参加者◆



▼愛媛県・ろーぜんくろいつ 迫力……。

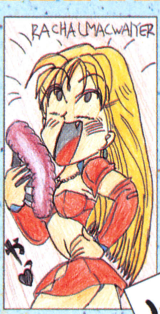


◀北海道・写真部後援者 なんともはや、もう……。



▶愛媛県・赤坊頭 優勝者のみの特典ってとこ、ですか?



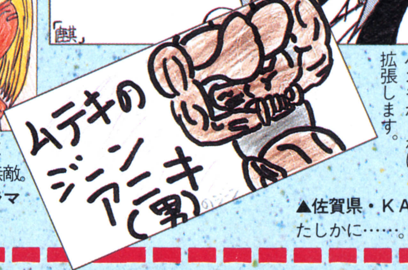


▲福岡県・KEICHAN 無敵。

◀岐阜県・クラマラク ホエ〜!



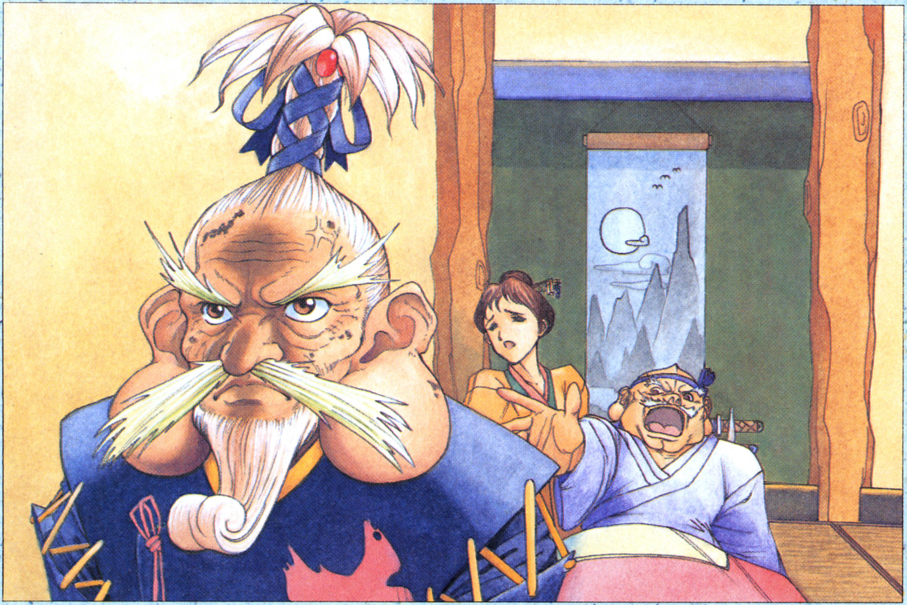
▲岡山県・麒炎 ハガキがくれば拡張します。



▲佐賀県・KAZU たしかに……。

CG制作/中井 覺

御大 リュウ・ミフネ御出座!



病床のミフネの目に涙がキラリ!

共同電によると、前戦ジュピターウォー開催中に負傷したハガクレ武士団のオーナー、リューイチ・ミフネ氏(52)の容態は予断を許さず、オーナー代行に、リューイチ氏の父、リュウ・ミフネ氏(100)が就任の模様。

ジュピターウォー開催中に発生したビーストクルセイダーズ機密強奪未遂事件において、名誉の負傷をしたリューイチ・ミフネ氏のケガの具合は思ったより悪いらしく、医師団は「3カ月の絶対安静が必要」との見解を発表した。一部病院関係者によると、即死してもおかしくないくらいの重傷だが、強靭な精神力によって常人の10倍のスピードで回復しているとのこと。ただ、当面の業務はとても無理とのことで、オーナー代行にリューイチ氏の父で、元祖オヤジの異名を持つリュウ・ミフネ氏が就任。陣頭で指揮を執ることとなった。リュウ氏はリューイチ氏を超える頑固オヤジと評判で、今後のハガクレ武士団の前途に不気味な暗雲が漂うこととなった。

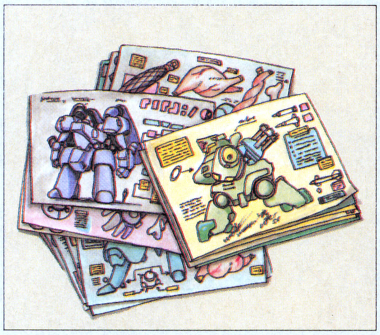
新チーム選考難航 困惑の 主催者・チャンドラー



新チーム募集の告知に伴い、参加申請の応募が100万を超え(当社比)、主催者側も対応に苦慮している模様。

シルバートワイライトのスパイ容疑に伴う出場停止処分！ この衝撃のニュースは各界を駆けめぐった。

そして、次の新規参加チーム募集の告知は２度世間を騒がせた。参加申請ラッシュは西暦1993年日本でのＪリーグブームを超え、100万の大台を突破。選考も難航し、主催者代表ベル・チャンドラー女史も「ノーコメント」を繰り返すばかりだ。



 イラスト／長谷川 努



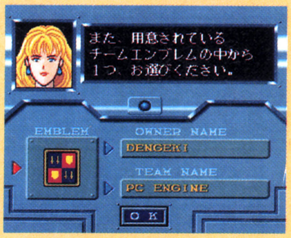
ミリアちゃんとケインくんの

「ハイパーウォーズ」試乗体験記

PCエンジン版『ハイパーウォーズ』はどんなデキか？　この究極の命題にケイン＆ミリア（だれ？　とはいわないよ〜に）が挑む！

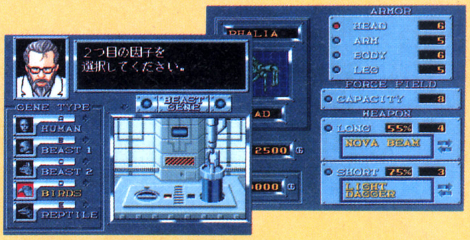
1 名前・チーム選択

「え〜っ。まずは名前入力ね。ミ、リ、ア、と。あれ？」
「バカモノ！　アルファベットで入力だ!!」
「わかってるわよ！」
「チームも選べよ」



2 ビーストクリエイト

「私は美しさとスピードが好きだから、鳥型と人型で作るわ！」
「パワーの獣四足型を使わぬとは……」
「いいのよ！　カッコよければ何でも!!」



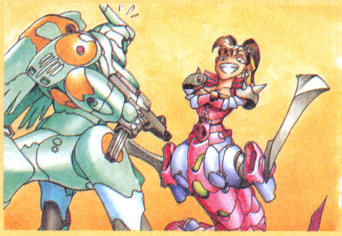
3 パイロット契約

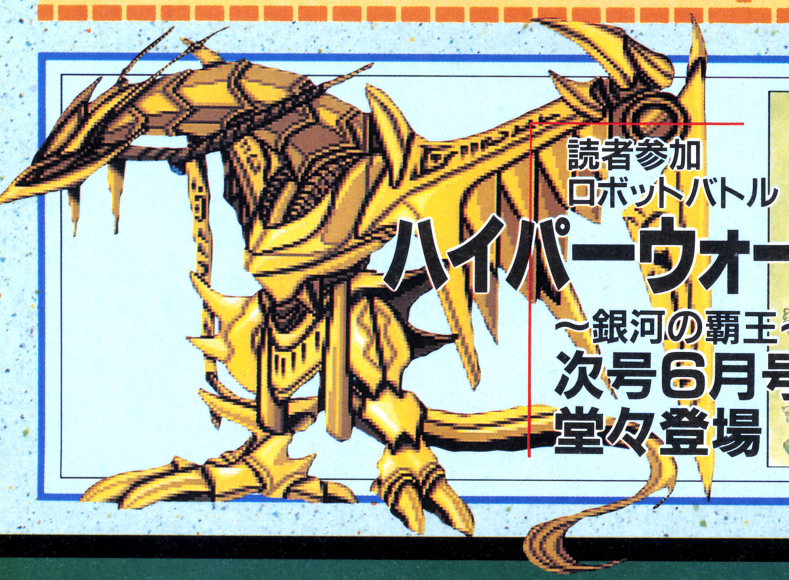
「パイロットねぇ。ロクなヤツがいないわねぇ。私が乗ろうかな」
「よせ！　死にたいか!!　パイロットは死ぬことはないか」
「薄情者〜！」
「初心者はバランスのとれたＤＡＲＫ　ＢＡＲＯＮがいいぞ」



4 テストバトル

「負けちゃった」
「そんなときはファクトリーでチューンアップ！　金はかかるがな。あ〜っ、見ておれん！　次からオレがやる!!」
……続く……。





読者参加
ロボットバトル
ハイパーウォーズ
〜銀河の覇王〜
次号6月号
堂々登場



HYPER WARS BATTLE JOURNAL

あの名場面が
キャラデザイナー 木村明広のイラストで
よみがえる



「あなたなんか…死んで…しまっ…」
ハスラムと再会した瞬間、
ファルナの瞳からとめどなく涙があふれた



超ヒット感謝企画

EMERALD DRAGON MEMORIAL

●エメラルドドラゴン メモリアル●
第1回

伝説的ともいえる圧倒的な支持を得て、ついにPCエンジン化された本格RPG『エメラルドドラゴン』。この作品には、いろいろな魅力がギッシリ詰まっていて、思わず誰かと「あのシーンがよかったよね～」なんて語り合いたくなっちゃうよね。そんなキミたちのために作ったのが、このコーナーなのだ。みんなもどんどん投稿してね！

今月の名場面

リクエスト採用者は…
香川県／福やさん

毎号扉のページは、読者がリクエストしたシーンを、キャラデザインの木村さんの手でイラスト化するよ。福やさん、キレイなイラストをどうもありがとう。



『エメラルドドラゴン』大好評発売中



PCエンジンの『エメラルドドラゴン』は、原作の飯・木村氏に加え、岩崎啓眞氏や桝田省治氏、福田裕彦氏によって生まれ変わった豪華版。NEC HEから発売中。SCD専用で価格は¥7,800。(6ボタンパッド、メモリベース128、アーケードカードに対応)

『エメドラ』原作者と語

感想文部門

このコーナーには、『エメドラ』の原作者でシナリオや世界設定を担当した飯淳氏をゲストに迎え、ゲームをプレイした感想文を見ていただいたぞ。

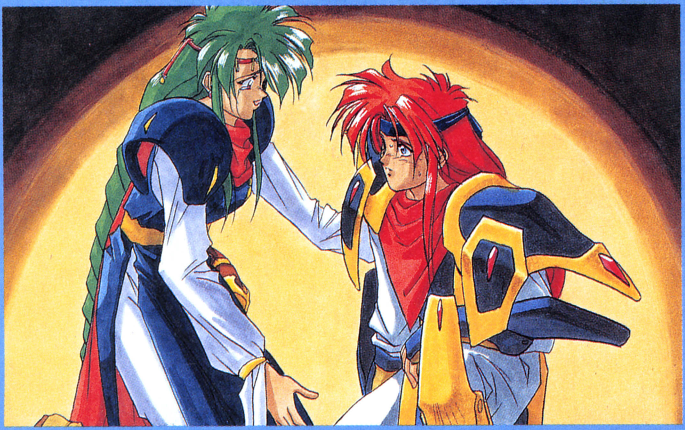
●この作品でいちばん心をひかれたのがヤマンだった。彼は信じ続けた戒律に逆らい、仲間を信じた。彼は他の仲間とは話し方が違った。今までの格好の良いキャラとは明らかに違った。でもその熱い信念がボクにはどのキャラよりも格好良く思えた。命を賭けてでも守るべきものが何かということを見つけ、そのために命を失った。何よりも大事なもの、それがヤマンにとっては“仲間”であり“友”であった。戒律の中では得られなかった友が、ヤマンにはうれしかったのではないだろうか。ともに戦い、同じ目標に向かう友。その命を救うために、自分が倒れたとしても、満足だったのではないだろうか。サオシュヤントは言った。「運命に逆らい生き、運命に従い死ぬ。うらやましいやつだ」と。もっとも恐れた運命に逆らい生き続けたヤマンは、男として尊敬できる人物であると思った。〈埼玉県／山の守人さん〉

◆人が死ぬって本当につらいよね。でもその意味を知る人がいれば、死もまた“生きる証”となり得る！ と思うんだ。（飯）

●やっとの思いで『エメラルドドラゴン』をクリアすることができました。この作品が優れているところは、キャラクター1人1人が立っていることです。ゲーム化の以前からストーリーやキャラクターの個性を知っているわけではないのに、小説やマンガ以上に、キャラクターの想いや感情が痛いほど伝わってくるんです。こんな印象を受けたゲームは初めてですし、これほどシナリオとゲームが溶けあったRPGは、この作品だけでしょう。

バギンやヤマンが死ぬシーンも印象深いですけど、アトルシャンとタムリン、2人だけのシーンがいちばん好きです。この2人が素敵だから『エメラルドドラゴン』はすばらしいんですよね。2人の優しさと純粋さ、さわやかさがいいですね。見た目が進展するのでなく、心と心のつながりが強くなってゆくところがよかったです。〈千葉県／直井貴久さん〉

◆自分の好きなキャラクターだけに焦点をしぼって感情移入する。そんな遊びかたをできるのが『エメドラ』のよいところかもしれないね。（飯）





代表作は『エメドラ』『アルシャーク』など。独自の世界観で新たなゲーム世界を作り続けている。

Scenario ●シナリオ 飯淳氏のコメント

発売以後、エメドランドも1色ページになっちゃったし、さびし～ぃと思ってたら、山のようなおたよりに狂喜乱舞!! ホントうれしかったっス。みんなアリガトウ。ボクは今、次回作執筆のため、世間から隔離されていますが、もう少ししたら、新しい冒険をプレゼントできるかも。それがボクにできるみんなへの“恩返し”（？）だよね。

ご意見質問など

このコーナーでは、読者から寄せられた『エメドラ』に関するご意見や質問を、飯・木村氏に読んでもらい、お答えしてもらっちゃうぞ。



◀電撃CD文庫（発行：メディアワークス）から音楽CDが発売中だ。

投稿DATA

〈キャラクター人気ランキング〉
1位：タムリン（221票）／2位：アトルシャン（135票）／3位：オストラコン（92票）／4位：ヤマン（85票）／5位：ファルナ（79票）／6位：ワラムル（53票）／7位：サオシュヤント（45票）／8位：ハスラム（31票）

〈好きなシーンランキング〉
1位：ヤマンの死（191票）／2位：魔王を倒した後の会話シーン（184票）／3位：エンディング（124票）

 ※文章のすべてを掲載しきれないため、一部省略したり、文意を変えないように編集することがあります。ご容赦ください。

の感動をりあおう!

世界設定やストーリーに関する質問は飯氏に、キャラクターのデザインに関することは木村氏にお答えしてもらった。

●〝アトルシャン〟という名前は、どこから付けられたのですか?〈滋賀県／横江正俊さん〉

◆この時期は、たまたまゾロアスター教の資料にハマっていて、キャラの名前はけっこうここらへんから付けられています。アトルシャンは〝燃える火〟という意味で、主人公にピッタリだなぁ〜と思って決めました。サオシュヤントは〝救世主〟という意味だし、ホルスは〝神〟のことなんですよ。(飯)

●フシュルヌムがファルナのおへそがカワイイと言っていたが、いったい何をしたー!! このスケベジジイー。〈愛知県／シャールヴィーさん〉

◆そうです。あの人はスケベジジイです。仙人だから透視ぐらいカンタン。見たいな〜と思って見てます。ぜ〜んぜん俗世を捨ててないのです。(飯)

●もし『エメドラ2』を作るなら、その後のストーリーを入れてください。〈埼玉県／後藤孝之さん〉

◆じつは以前「㊓PCエンジン」に「Ga－Ryu〜牙龍〜」というタイトルで、続編小説を書きました。第1部までで中断しているのですが、いつか再発表したいですね。(飯)

●ファルナやバギンの額についている宝石は、いったい何のためについてるの? ただのオシャレか、はたまた謎の怪光線が出るのか…。〈新潟県／横山裕樹さん〉

◆怪光線は出ません。あの宝石は王に仕える僧侶や魔法使いのマークのようなものなんですよ。(木村)

おたより募集中

「エメラルドドラゴン メモリアル」では、以下のハガキを大募集してます。1.『エメドラ』をプレイした感想文。2.イラスト。3.ご意見&質問。4.キャラクターの人気投票。

採用者の中から抽選の上、毎号10名に「岩崎啓眞氏特製のスペシャルバージョンロム」や「木村明広氏のサイン入りキャラクター設定資料」、「飯淳氏のサイン入りテレホンカード」などのプレミアムグッズをプレゼント。しめ切りは4月15日の消印有効。ハガキのあて先は下記の住所まで。封書での応募も可。

イラスト部門

こちらのコーナーは、描いて楽しい見てうれしいイラストのコーナー。ゲストに木村明広氏を迎え、多数のハガキから下の10枚を選んでいただいたよ。



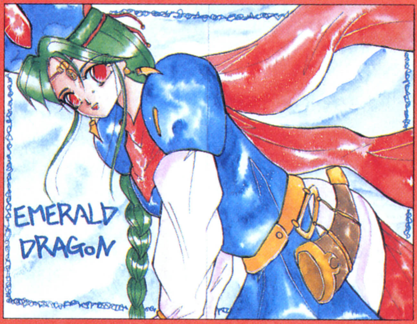
▲2枚組です。〈神奈川県／せりざわ菜穂さん〉



▼たしかに…。〈福井県／羽柴優紀さん〉



▲おもしろい!〈京都府／国士無双さん〉



▲SFC化やアニメ化もできたらいいですね。〈埼玉県／すばるれいかさん〉



▲ありがとう。〈神奈川県／河童悠弥さん〉



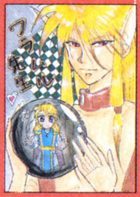
◀〈熊本県／ROYさん〉



▼〈富山県／堀沢始さん〉



▲〈大阪府／堂田探さん〉

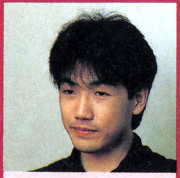


▼〈東京都／上杉成さん〉



▶〈高知県／月丘澪乃さん〉

Character Design ●キャラクターデザイン 木村明広氏のコメント



新作のファンタジーRPG『アルナムの牙』がすでに発表されている。こちらも期待大だ。

絵を描いて来た人は少なかったものの、かなりの力作ぞろいでした。やはりタムリンが多かった中で、意外にもワラムル先生が大人気。一説には自分を実験台にして失敗し、あんな姿になってしまったとも言われている彼。謎めいた所がいいんでしょうね。みんなの力作、次回も期待しちゃうぞ。

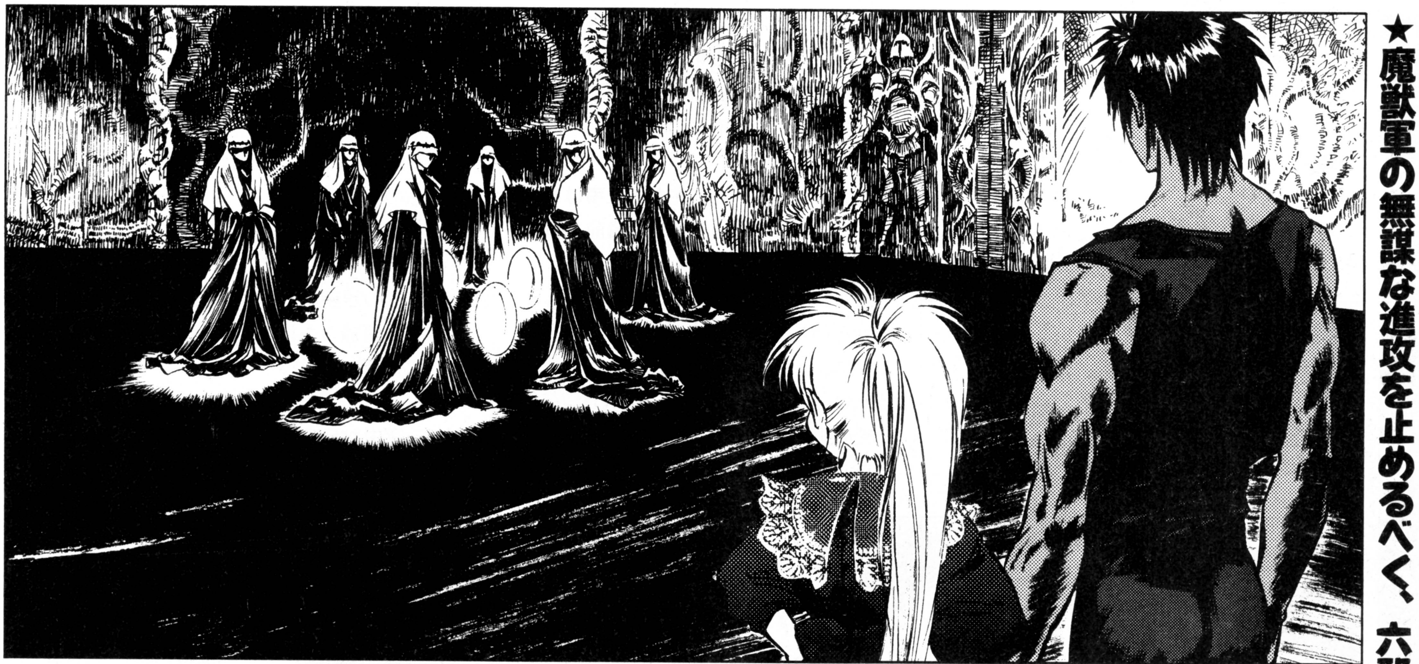
●このコーナーに投稿したい人は
〒101 東京都千代田区神田神保町2－22－11カンナビル
電撃PCエンジン「エメドラメモリアル」係まで



ハイパービーストストーリー
読者参加MAIL・RPG

STAFF●オリジナルストーリー原案／安藤 真　●ノベル／新木 伸
●イラスト／佐嶋真実（RED）　●ゲームストーリー／中村泰宏
●システムプログラム／REAL　●レイアウト／風間芳子

★魔獣軍の無謀な進攻を止めるべく、六邪星にうったえかけようと魔界を訪れたラグとアレサだが……。



I

ラグは世界の狭間を漂っていた。
そこは音も光もない静寂の支配する場所で、上下の区別さえもなかった。同時にまた、どの方向も〝下〟である場所だった。
一緒に〝扉〟をくぐったアレトゥーサは近くにいるはずだったが、その所在を感じ取ることすらできない。
そもそも自分の体がどうなっているかわからないのだ。顔に触れようとしても、何の感触も感じない。
時間の感覚は、あやふやなものだった。
どのくらいそうしていたのか──。
ラグは不意に、自分の両足が大地を踏みしめていることに気づいた。感覚が徐々に戻り始めているらしい。
周囲は薄暗かった。
かすかに流れている風が、じめついた砂のにおいを運んでくる。
頭上から何かがのしかかってくるような圧迫感があるが、錯覚でないという自信はない。
「あたしよ、わかる？」
アレトゥーサの声は、すぐ隣から聞こえた。
「おう」
ラグは目を凝らしてアレトゥーサの姿を認めようとした。
同じ感覚を味わっていたのか、アレトゥーサの額にも、汗の珠が浮かんでいる。
「ここが……魔界か」
「変なものね。こんなとこ二度と戻りたくないって思ってたのに、なぜかホッとしちゃう」
「……星があるんだな」
「ただの光ゴケの群生よ。天井にはえているだけ。遠くまで……ずっとね」
ラグは納得した。先程から感じている圧迫感は、頭上に存在する膨大な質量がもたらすものだったのだ。
「行くか」
「どこに行くのよ」
アレトゥーサは腰に手をあてて、歩きだそうとしたラグを見つめていた。
「六邪星とやらに会いにいくんだろうが」
「歩いていくつもり？　何年かかるかわかりゃしないわよ。〝跳んで〟くの。つかまって」
アレトゥーサの小さな手がラグの手に触れた瞬間、全身が引きつれるような感覚とともに、ラグの体は虚空へと引き込まれていった。

遠くを取り巻く青い光の帯と、天井を支える巨大な石柱──。
すでに何回かの〝跳躍〟が行われていた。
しかし周囲の景色は、まったくといっていいほど代わり映えしない。どこまで行っても同じ光景が続いている。
六邪星に会って、何をするのか──。
魔獣たちを無謀な戦いから連れもどすことができたとして、それからどうするのか──。
ラグにはわからなかった。
わかっているのは、〝神〟と呼ばれるあの相手を、このままにしておいてはいけないということだけだ。その思いは時を経るごとに、ますます強くなってくる。

ラグが跳躍の回数を数えるのをやめて、しばらくした頃──。
アレトゥーサは不意に立ちどまった。
それまでは1分もしないうちに次の跳躍に入っていたのに、目を閉じて立ちつくしたまま、一向に跳躍しようとしない。
「おい、迷ったのか？」
「うるさいわね、つぎで到着するわよ。いまノックしてるとこ。──返事がないわね」
アレトゥーサは目を開いた。
空間がねじれ、周囲の景色が切り替わる。
見慣れた魔界の景観はそこになく、石組みの壁で仕切られた人工的な空間があった。
「着いたわよ」
アレトゥーサはラグに向かって短く言い、それから闇の中に向けて大声を張りあげた。
「人間の先代の長、アレトゥーサ！　用があって来た！　六邪星はいずこか!?」
ラグは思いだしていた。
姉のシグレアが戻るまで、この小さな娘が人間の長という重責を背負っていたのだ。
外見は8つかそこらの子供にしか見えず、実際の年齢にしてもたかだか14歳でしかないこのアレトゥーサが──。
六邪星からの返答はなかった。
ラグは部屋の奥に6つの気配があることに気づいていた。
「いずこか!?」
アレトゥーサの声が、ふたたび闇の中に吸

〈これまでのあらすじ〉人間であって魔獣でもある少年ラグ。彼は、シグレアとの出会いにより生まれ故郷の島を離れ、魔獣軍と行動を共にする。最初はただ戦闘の感触を楽しみ、それを追い求めるだけであったが、強力な魔獣たちとの接触を通して強さの上にあるものを考えるようになる。……そんな頃、魔獣軍の前に新たな敵が出現。それは、これまで敵として戦ってきた妖獣たちとは全く異質の存在、神の軍団だった。戦える敵さえいれば死など恐れぬ魔獣たちは、あまりにも強大なその敵に向かって進撃する。無謀な彼らの行動を見たラグは、魔獣の本質を思い知ると同時に戦略の必要性を痛感する…。

いこまれてゆく。
6つの気配に、動きは見られなかった。
「寝てるんじゃねぇのか？」
ラグは歩きだした。
やがて六邪星たちの姿が、肉眼で見えるようになってくる。
フード付きのローブを纏(まと)った6つの人影が円を描くような配置で立ち、その中央にレンズ状の物体がいくつか置かれている。
六邪星たちはゆっくりと——6人が完全に揃った動きで——顔を向けた。

II

数千キロの距離を渡ってきた魔獣たちが、天使たちの織りなす光の大渦と接触しようとしていた。魔獣たちを迎え撃つように、光の渦から何条もの〝触手〟が伸びてゆく。
そして各所で戦端が開かれていった。

銀翅(ディース)の一族のうち、主だった者はすべてティヌの周りにいた。ティヌが名前を付けてやった〝名付き〟の魔獣たちだ。
何も言っていないというのに、遅れてくる彼女を待ち受けていたのだ。
1体、また1体と銀翅(ディース)族たちが合流してくるたび、ティヌは誇らしげな気分になる。
全魔獣屈指の高速飛行を可能にする翅(はね)は、日を浴びて銀色に輝きながら大気を鋭く切り裂いてゆく。
輝く大渦が、次第に大きく見えるようになってくる。すでに先発の魔獣たちは戦いを始めているようだった。
やがてティヌの目は、向かってくる天使たちの姿を捉えた。
「笑止！」
ティヌの顔に冷たい笑いが浮かぶ。
「この銀翅(ディース)族に空中戦を挑むなどッ！」
銀翅(ディース)族たちは速度を落とすことなく、戦場に飛びこんでいった。

空中からの降下は何度やっても気持ちのいいものではないと、カーナは思った。

登場人物
ラグ
17歳。魔獣としての資質を備えながらも人間として生きてきた少年。数多くの戦闘を経験した結果、〝列強〟に伍するほどの実力を身につけている。



Staff's Message
佐嶋真実
文庫の売れ行きがなかなか好調のようだと聞きました。実は、発売されたとき本屋で遠くからそうっと見ることしかできなかったんですよ……。なんだか恐くって。みなさん、気にいってもらえましたか？

数百メートルの高みから落ちてゆくことは、人間の本能的な恐怖を呼び覚ます。

着地の寸前、闘気の塊を大地に向かって叩きつけ、落下の速度を殺した。残りは鍛えあげた足腰で吸収する。

猫のようにしなやかに大地に降り立ったカーナは、次の瞬間には走り始めていた。

喉の奥から魔獣の雄叫びに似た声を迸らせる。声量は魔獣と比ぶべくもないが、それは声に乗せた闘気が補っている。

自分と青牙が到着したことを、周囲の魔獣に知らせるための雄叫びだ。

頭上から聞こえてくる音に、カーナは走りながら顔をあげた。

「ティヌたちか」

高い領域で連続的に聞こえてくる鳴響は、銀翅族の群れが飛翔するときの音だった。

ハーモニーを奏でるその音に、周囲の天使たちは引き寄せられるように動いてゆく。

カーナは背中の大剣──《閃火》に伸ばしていた手を戻した。

青牙とカーナが目指すのは、光の大渦のみ。

周辺を飛びかう雑魚になんかかまっている暇はないのだ。



登場人物



シグレア

魔族の中の人間を束ねるリーダー。代々リーダーを務めてきた家系の長女で、強力な魔力を秘めている。ラグとは記憶をなくした状態で出会った。

III

《先代の長などが、何用か？》

言葉ではなく思考が、ラグの頭の中に直接響いた。ひとつではなく、６つの思念が同時に同じことを言っている。

「言葉で話せ！　それからひとりずつだ！」

《人間への指示は、まだない》

「ばかやろう！　そんなことで来るかよ！　お前ら表で何が起きてるか知ってるのか!?」

《魔族は、天使などに後れは取らぬ》

「天使だけなら、そうだろうさ。だがその後ろに〝神〟ってのがいるんだぜ」

ラグはローブの中の気配がわずかに動くのを感じた。

《〝神〟……》《そう〝神〟だ》《あれが現れる前に、なんとしても長老を》

六邪星の思念が、レンズ状の物体に向けられてゆく。６人で構成している輪の中心に置かれた半透明なレンズが、脈動するように輝き始める。

「おい！　話はまだ終わってないぞ！」

「聞いちゃいないわよ。言うだけムダね」

アレトゥーサの言う通りだった。六邪星たちは二人を無視して、一心不乱に輝くレンズに向かうだけだ。

「思った通り……やっぱり、こいつらたいしたことなかったのね」

「やつらいったい何をしてるんだ？　あの光っている石はなんだ？」

「ひの、ふの、み……？　全部で４つしかないの？　おかしいわね、残り２つは絶対に六邪星が押さえてると思ってたのに」

「だからオレにわかるように説明しろって」

アレトゥーサはラグの顔を見つめた。

「あれは魔水晶。六邪星があたしたち人間に探させていた物。いままで見つけたのは４つだけ。残りの２つは六邪星たちが隠してるものと思ってたけど、違ったみたいね」

「それで？」

「違うのよ──使い方が。まあ、見てて」

ウィンクを残して、アレトゥーサは六邪星に向かって歩いていった。

輪の中に入りかけたところで、ようやく六邪星たちもアレトゥーサの動きに気づく。

《やめろ！》《何をする！》《人間の分際で！》

なかば悲鳴に近い思念が、狭い部屋の中に響きわたる。アレトゥーサは、きっと六邪星たちを睨みあげた。

轟と、力強い思念が吹き荒れる。

突風に叩かれた蠟燭の火のように、六邪星たちの金切り声のような思念は一瞬にして吹き消されてしまう。アレトゥーサは六邪星たちをぐるりと見回した。

「あなたたち、〝長老〟とやらを蘇らせたいのよね？　そのために魔水晶を調べてたんでしょ？　──違う？」

初めて口を開いた六邪星は、アレトゥーサの問いに言葉を使って返答した。

「然り」

「なら、そんなことしてちゃダメよ」

再びざわめき始める六邪星たちの思念を、アレトゥーサは片手をあげて制した。

「ラグ、魔水晶を運んで」

魔水晶のひとつを指さし、つづけて少し離れた床を指ししめす。

「その２つはあっちと、あっち。最後のひとつはそのままでいいわ」

「何をするつもりだ？」

「いいからやるの！」

ラグは言われるまま、魔水晶に手をかけた。

直径はたかだか50センチほど。厚みも30センチ程度だ。それなのに異様に重たい。まるで大岩のようだった。何百キロか、それとも数トンか、見当もつかない。持ちあげるため

Staff's Message 中村泰宏

今回用の予言です■その①：運命を司る者は波乱を好む／それゆえに何事も思いどおりにはならぬのだ／朝がよければ夜は悪く、夜が悪ければ朝はよい／そういうものだ■その②：大きな流れ星が２つ現われるだろう／しかし願い事をかなえてくれるとは限らない



には、半身を獣化させなくてはならなかった。
「おお、人にして──魔獣なり」
六邪星たちが何か言っているのが聞こえたが、ラグは気にせず作業を続けた。
並べてゆくうちに、アレトゥーサが魔水晶を六角形の各頂点に配置しようとしていることがわかってきた。残りの２つの頂点には、アレトゥーサ自身と、髪をまとめていた銀の飾りが配置される。
「さて……始めるわ。２つ足りてないのは痛いけど、なんとか起動させてみる」
神妙な顔でつぶやいて、アレトゥーサは目を閉じた。

Ⅳ

時が満ちようとしていた。
障壁の中央に座したまま、〝彼〟はそのことを感じ取っていた。
〝彼〟は障壁の崩壊を早めるため、あまりにも多くの天使を生みだし過ぎていた。そのために〝彼〟の体は、以前とは異なる形態に変わってしまっている。
だが──。
エネルギーの欠乏による飢餓も、癒されない傷がもたらす苦痛も、〝彼〟をこの障壁に封じた仇敵への恨みも──。
障壁の外に出てすべてを滅ぼすことによって報われるのだ。千年にわたる苦痛とひきかえに手に入れる至福の時──。
〝彼〟は歓喜にうち震えながら、その時を待ち続けた。

Ⅴ

青牙の戦う姿に、カーナはぞくりと寒気を感じた。そこにいるのは、カーナの知っている青牙ではない。
いま青牙は、数十体の天使と戦っていた。咆哮をあげ、自身の存在を示し、みずからを餌にでもするように天使たちをおびき寄せている。雷撃を受けることも気にせず、青牙はただ力まかせに殺戮を続けていた。
そこには計算された動きなど何もなく、青牙が一度も見せたことのない怒りと憎しみがこめられているように思えた。
２年──青牙と寝食を共にしてきたカーナだったが、こんな青牙を見たのは初めてだ。
「青牙っ！」
数十体の魔獣たちを後ろに従えたまま、カーナは叫んだ。二度、三度と声を張りあげて、ようやく青牙の動きに変化が現れる。
青牙の姿が急にぼやけ、天使の間を青い流星が駆け抜けた。
分断された天使の体が降り落ちてくるよりも早く、青牙は大地に降り立っていた。
青牙の背中から吹きつけるとてつもない獣気に、魔獣たちはざわめいて後退ってゆく。



Staff's Message
新木 伸
上巻を完成させてからというもの、な〜んだか気が抜けてしまってます。あまりの抜けぶりで、しめ切りも危なかったっス。書籍の吉原さん、本当にごめんなさい。次からは必ず、ご迷惑をかけないようにします。きっと、絶対、多分、うう……すいません。

青牙はカーナのほうにちらりと視線を向け、走り始めた。
　とまどいを見せる魔獣たちをその場に残し、遠くに見える光の大渦に向かってゆく。
　カーナはあわてて叫んだ。
「敵と戦いたくば、青牙に続け！」

VI

　アレトゥーサが魔水晶（ランザー）に向かい始めてから、かれこれ数十分ほどになる。〝呼びだす〟ということがどういうことかわからなかったが、それらしい変化はまだ起きていない。
　六邪星たちはひとりずつ、部屋の各隅に移動していた。小声で何やらつぶやいているのが聞こえてくる。
　魔水晶（ランザー）とアレトゥーサによって構成される六角形。その外側から同じ図形を描くようにして、六邪星たちが取り巻いている。
　大小、２つの図形の中で、何か大きな力が流れていた。獣気とも、闘気とも違う力だ。
　ラグはただ、黙って見ているしかなかった。アレトゥーサの近くに座り、声と思念と力の流れが織りなす緻密な旋律を感じようとする。
「だめ……ここも励起されてない。通路を開かなくちゃ……」
　アレトゥーサは時折ひとり言をつぶやいていた。その口調と額ににじむ汗から、かなり苦闘していることだけはわかる。
　目を閉じて両腕を広げていたアレトゥーサは、突然、ぴょんと伸びあがるように爪先立ちになった。
「いいわよ……よぉし」
　閉じていた目が、開かれる。
「つかまえたっ！」
　魔水晶（ランザー）の内側に満ちていた見えない力が、収縮を始める。
　透明な力は凝集して霧となり、色と形を備え始めた。いまにも消えてしまいそうな危うげな像が、空中に結ばれてゆく。
　宙に浮かぶその映像は、赤子の姿をとっていた。空中に腰掛けるように足を折り、黒い髪は長く床にまで届いている。
　赤子の瞳が、ラグに向けられた。
　相手が赤子の姿をしていることに軽い失望を覚えた瞬間、明朗な思念が頭の中で響いた。
《我はレーイ・アンムルヌアス。魔族を統（す）べる長》
　深い知性を感じさせる瞳だった。意識に切りこんでくるように鋭く、そして齢（よわい）を重ねた者だけが持つ重さも兼ね備えている。
「お前が〝長老〟か？」



Staff's Message
安藤　真
文庫版「ヴァルツァーの紋章」は、もう買ってもらえたかな？　リニューアルで新しい読者の人も増えたと思うんだけど、ぜひ文庫を読んで「ヴァルツァー」の世界に飛び込んできてほしいなぁ。そうすれば面白さも倍増するはずだよ!!



《──六邪星よ》
《ここに》
　いっときに押しよせる六邪星たちの思念を、長老は苦もなく受けとめた。圧縮された６つの思考は、それぞれに現在の状況を報告しているようだ。
《戦場の光景を呼びだすのだ》
　六邪星たちの頭上に、映像がひとつずつ浮かんでゆく。
　長老はそれにざっと目を通し、命じた。
《〝封印〟のほうはどうか？》
　６つの映像は、それぞれの位置から光の渦に向けて高速で迫っていった。
　ラグも身を乗りだして、食い入るように映像を見つめる。
　すべての映像が光の渦へと突入していった。無数の天使の姿が、目にも留まらぬ速さで映像の中を流れてゆく。
　映像が、一斉に静止した。
　紫色の柱が──いや、無数の雷撃がよりあわさってできた巨大な雷撃が、上から下に走っていた。渦の中で回転する天使たちは、雷撃を放つやいなや次々に交代してゆく。
　次々と束ねられた雷撃は、回転する巨大な雷の柱となって真下に向かってなだれ落ちていた。雷の向かう先には、肉色をした半球状の物体があった。
　ねじくれた内臓を思わせるその物体は、螺旋を描く雷に貫かれ、焼かれて、沸騰する液体とともに肉片を飛び散らせていた。
　火傷した皮膚がはがれてゆくように、焼け焦げた肉塊がべろりと剝離してゆく。
　立て続けに攻撃を受けた場所からは、新たな天使の一群が噴きだしてくることもあった。だがその傷口はすぐに盛りあがり、穴はごくわずかな時間で塞がってしまう。
《いましばらくの間、封印は持ち堪えてくれそうだな》
「奴は……あの中にいるんだな」
「ひとつだけ答えなさい。あんたならあいつを何とかできるの、できないの？」
　アレトゥーサが初めて口を開いた。
　両腕を広げたままで、額の汗を拭おうともしない。長老の像を保持するために、精神の集中を続けているらしい。
《ヴァーズ無きいま、〝神〟を倒すことはかなわぬ。だが、手がないこともない……》
「もったいつけてると消しちゃうわよ。こうして支えてるの、けっこうつらいんだからね」
「あいつを封じたのは、そのヴァーズとかいう奴なんだな？　それであいつは──〝神〟ってのは何者で、何をしようとしてるんだ？」
《〝神〟は神族の裏切り者にて、我が魔族の仇敵。奴の汚らわしき望みは、世界のすべてを消滅させることだ》
　そう答えて、長老は封印に目を戻した。

VII

「街の再建は一時中断するように伝えて。状況によっては魔界に戻ることもありえます」
　若い見習い石工はシグレアにうなずいてみせ、仕切り布をめくって出て行った。
　ガウンを羽織ったままのシグレアは、今度は小柄なローブ姿の魔道士に向いた。
「アレトゥーサがいなくとも、防御結界の起動準備は貴方たちだけでできますね？」

「御意」
　出てゆく魔道士を見送ってから、ジークが気遣わしげな声をかけてくる。
「シグレア様、あまり無理をなさっては……」
　返事をするかわりに、シグレアはゆっくりと首を横に振った。
「ジーク、貴方はシェラを起こしてきて」
「シェラをですか？」
「動ける者は、待機していないとね」
　いつのまにかシェラの名を呼び捨てるようになっているジークに、つらさも忘れて微笑んでしまう。
「少しだけ、ゆっくりしてきてもいいですよ」
「い、いえ！　すぐに連れてまいります」
　照れを隠すように、ジークは飛び出していった。その後ろ姿を見ながら、シグレアは考えていた。
　いつだってそうだ。
　抜き差しならない状況が、恋人たちのささやかな時間さえも奪ってゆくのだ。
　シグレアは一瞬だけラグのことを考え、そしてすぐに気持ちを今後のことに切り替えていった。

VIII

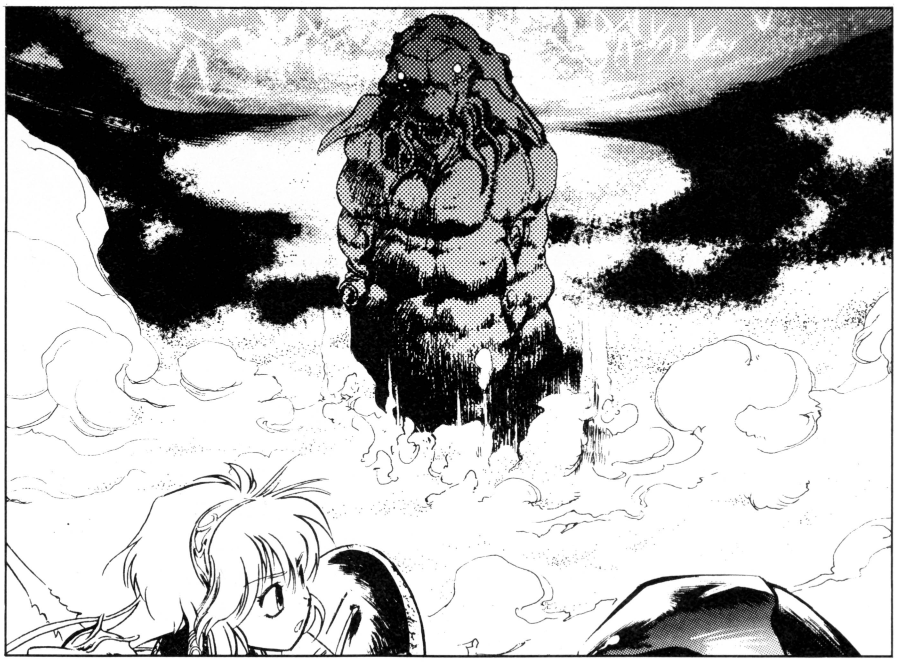
　カーナは眼前の天使を頭頂から分断した。
　跳躍から降下に移ると、狙いすましたように天使の雷撃が襲ってくる。
　だが充分に集約された闘気の刃は、雷さえも断ち切ることができる。雷撃の束は左右に分かれ、カーナの体に触れることはできなかった。
　大地に降りるなり、空中の天使たちに火球を放つ。
　いくら倒しても一向に減る気配のない天使に、カーナは疲れを覚えはじめていた。
　いつもの戦いとは違う。
　目標となる相手がいるわけでなく、いつ果てることなく続けられる戦い。名を持たぬ魔獣と妖獣たちの戦いのように、際限なく繰りかえされる意味のない戦い。
　カーナは青牙の姿を求めた。
　近くで天使の屍（しかばね）の山を築いている青い毛並みの魔獣──それが青牙だった。
　ひとつひとつの天使が識別できるほど、カーナたちは渦に近づいていた。
　カーナはふと、気がついた。
　その渦の動きが、いつのまにか停止していることに──。

IX

　六邪星たちはふたたび戦場の様子を映しだしていた。青牙と赤魔狼のそれぞれが、宙に浮かんだ映像の中で戦っている。
《ほう……面白い。新しい魔獣たちばかりと思っていたが、あの戦いを生きのびていたのか》
　楽しそうに言う長老に、ラグは尋ねた。
「さっき手があると言ったな。聞かせてもらおう。オレはそのためにここに来たんだ」
　長老はラグに顔を向けた。
《手はある。が、しかし──》
　その瞬間、ラグの背筋を悪寒が走った。
　西の果てで〝神〟の声を聞いた時と同じ〝悪寒〟だった。
「〝封印〟を映してみろ！」
　ラグの叫びに、六邪星は速やかに反応した。
　渦の動きが止まっていた。
　無数の天使たちは雷撃を放つのをやめ、封印を見つめるようにじっと宙に浮かんでいる。
　ラグの見ている前で、〝封印〟は肉色から灰色へ変わっていった。柔軟性を失って硬化を始め、表面に亀裂が走ってゆく。
　〝封印〟は急速に生命力を失ってゆくようだった。
《ばかな。なぜお前にわかったのだ……？》
《──人なりし魔獣》
《──魔獣なりし人》
《──其（そ）は二つなる者》
　六邪星たちの思念が、長老に答えた。
《そういうことか……ならば紋章は？》
　ラグは長老たちのやりとりなど気にかけず、干からびつつある〝封印〟を見つめていた。

X

　弾性を失った灰色の皮膜を喰い破るようにして、〝それ〟は出現してきた。
　円筒状の黒い物体が、地面から突きあがるように上方に伸びあがってゆく。ゆっくりと傾き、ついにはバランスを崩して大地に横倒しになる。
　小さな山ほどもある質量が大地を揺り動かし、その地震は長く続いた。
　黒い物体の巨大さと比較できるものは、周囲に存在しなかった。
　魔獣たちは戦いを忘れて、その物体を見上げていた。天使たちは戦場から引きあげ、物体の上空を狂ったように舞い踊っている。
　それは例えるなら、黒く巨大な〝蛆（うじ）〟だった。太く短いその体は、大地に横たわったまま痙攣（けいれん）を繰りかえしている。
　どこからともなく、風が吹き始めた。
　魔獣たちの背後から物体に向けて吹いていた。まるで吸いこまれるように──。
　物体の表面に、七色に輝く光が現れては消えてゆく。光の明滅に呼応するかのように、風はますます強くなってゆく。
　魔獣たちの足元を、小石交じりの砂が吹き抜けていった。
　物体が近づくにしたがって、風は勢いを増していた。周囲の土砂を運び去られて掘り起





★突如、異様な姿で地上に現れた神。圧倒的な破壊力を持つ敵を前にして魔獣軍はどう戦うのか？

こされた大岩が、ついに転がり始める。

　数メートルほどの岩石は、黒い物体の表面に触れたとたん、沈みこむようにして消滅した。ぼうっと、七色の波紋が物体の全身に広がってゆく。

　物体は蠕動を始めた。少しずつ、這いずるように前進を開始する。

　魔獣たちの目に光が戻った。

　雄叫びをあげ、次々と物体に突っこんでゆく。

　だが物体にとっては、魔獣たちも大岩も同じことだった。

　水に蟻が流されるがごとく、物体は魔獣たちを苦もなく飲み込んでいった。

XI

《紋章の……〝神〟は……》

　弱まりつつある長老の思念に、ラグはアレトゥーサを振り返った。

　アレトゥーサは見てわかるほどに消耗していた。下がりつつある両手を懸命に保持しようとしている。

　ラグは長老に叫んだ。

「待て！　まだ聞きたいことが──」

《我は……レーイ・アンムルヌアス……》

　長老の映像はただの霧となって、宙に拡散していった。

　六邪星たちの悲痛な思念が部屋を満たす。

「ごめん、ラグ……」

　アレトゥーサはそう言って、がくりと膝を落とした。

（７月号に続く）

ヴァルツァーの紋章ゲーム・ステージ



"仇敵"である天使たちとの戦闘がついに本格化！

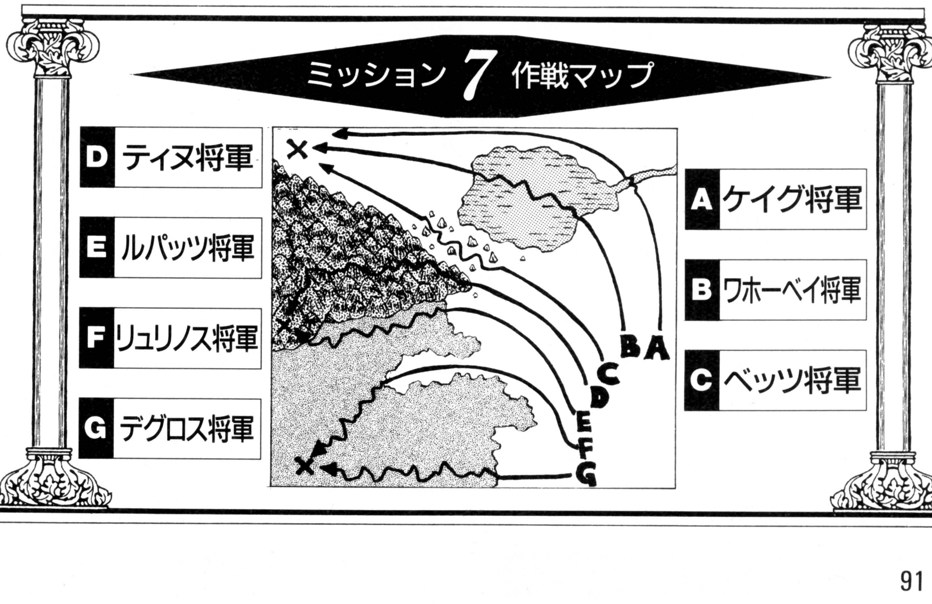
森での激戦に勝利するも、被害も甚大!!

「先の戦闘では天使たちに不覚をとってしまった。だが、今ならば天使たちも拠点を築くことに忙殺されているはず。やつらを急襲し、蹴散らしてこい！　神の手のものは我ら魔族にとって許すことのできぬ仇敵である。思う存分に喰らいまくり、全滅させてくるのだ!!」

六邪星の口より進撃命令が発せられた。ついに天使たちとの本格的な戦闘に突入したのだ！　いつもに増して戦う前から入れ込んでいる魔獣たち。そう、彼らも天使たちが、妖獣どもとは異なる文字どおりの「敵」だということを本能で知っているのだ。だが、決して冷静さを欠いているわけではない。彼らは早く戦いたいという気持ちを抑えつつ、自らの信じた将軍に付き従って３カ所存在している敵拠点に向かって歩を進めていった……。

最初の戦場となったのは、意外にも湖だった。魔族の偵察隊が報告してきた拠点よりもかなり前に位置する場所である。どうやら最上部に拠点を構えていた天使たちが、偵察も兼ねて出てきたらしい。唐突に出会ったにもかかわらず、魔獣たちは即座に反応した。数の上では負けていたものの、先手を取ったことと個々の能力差があったため、かなり有利に戦うことができた。また、山岳地帯での戦いも敵の不意をつくことに成功したこともあり、かなりの戦果をあげることができた。

だが、楽勝気分もここまで。これらはあくまでも前哨戦でしかなかった。森林に潜んでいた部隊こそが敵の本隊だったのだ。数にして3000以上！　それだけに、モロに正面から激突してしまったリュリノス部隊は、甚大な被害を被る羽目になった。数の差はいかんともしがたく、デグロス、ルパッツの両部隊が応援に駆けつけても事態は好転しない。結局、最後には他の４部隊が集結して、ようやく天使を敗走させることに成功したのだった。



ミッション7戦果報告



今ミッションの戦場となったのは、各拠点に湖を加えた４カ所だった。

平原に築かれた拠点を狙ったルートには、進軍途中に天使が湖に現れたため寄り道をする形となった。側面から攻撃を仕掛けたため、効率よく天使を倒せたようだ。大勢が決した後に拠点へ向かったが、こちらの戦果はゼロ。

Ｂルートは湖の天使と正面からぶつかり合った。損害も出たが、Ａルートを行ったケイグ部隊の支援もあって、まずまずの戦果をあげることに成功している。なお、当初の予定にあった敵拠点への進軍は行われなかった。

まっすぐに平原の拠点を目指したＣルートと、山岳地帯の拠点を狙ったＤ＆Ｅルートはいずれも楽勝といえる内容だった。いずれも即座に南下し、さらなる戦果をあげている。

敵本隊が待ち受けていたのはＦ＆Ｇルート。正面から激突したＦルートは、被害がかなり大きかった。拠点の位置がずれていたため遠回りする羽目になったＧルートは、これが幸いした。結果的に本隊の後背を取ることになり、Ｆ部隊を見事に救ったのである。

データルーム

染紅の「＋α」は俊敏度。「G」というキーワードは、魔獣名を英字で表記した時の頭文字を意味していた（該当するのはギャズ、ギュラン、ギャリオン）。もっとも、染紅と相性がよい魔獣は３種族ではなく９種族いるはず。ここで視点を切り換える必要がある。そう、頭文字がGではない魔獣と相性がよかったわけだ。

雷破の「＋α」は防御力。「2」というキーワードは、パラメータの上位２項目の◆の差を指していた。

護刺の「＋α」は俊敏度。「風」というキーワードは、風札を必要としないもの……つまり「飛行能力を持っている魔獣」という意味であった。

刀帯の対象魔獣は、⑨〜⑪に縁のなかったギャズと、それ以外の魔獣の中からランダムで選ばれたファスターだった。

種族別参加者数＆武具相性リスト

	種族	参加者数	染	雷	護	刀
1	ドリューク	197	○	○	○	
2	ギャズ	146				○
3	フェキュア	168	○	○		
4	ギュラン	256			○	
5	ディース	273	○	○	○	
6	ヒューン	165	○			
7	ギャリオン	311		○	○	
8	シャイグ	72	○			
9	ファスター	95	○	○		○
10	スメラニィ	41	○			
11	チャクラム	38	○			
12	シャモス	24	○	○		

さすがに今回は「武具の相性がわかりにくい」という反応が多かった。これは、刀帯を装備した魔獣が少なかったことでも明らかだ。しかしその一方で、護刺のキーワードが簡単に読み解かれてしまったようで、多くの魔獣がこちらに流れることとなった。突出した力を持った魔獣が現れにくくなっているだけに、エリアや行動の選択が今まで以上に重要だったといえよう。

“闘強の間”対戦状況

第1位	フロセルピナ バシュルト	獲得パワー 3637Pow

今回１位の座についたのは、し烈なトップ争いに勝利したフロセルピナだ。２位のファリーナとのパワー差は、なんと１ポイント！　もちろんこれは、１位と２位の差としては“闘強の間”の歴史の中でも最少ポイント。ファリーナのプレイヤーであるサイトウコウジにとって、非常に惜しい結果となった。

だが、ここでの活躍は本編にも当然いかされている。ここでのトップ４、フロセルピナ、ファリーナ、アリサ・フェネス、ソラトン・ドリャーは、いずれも本編（ミッション）でもがんばっており、それぞれトップ10入りを果たしている。

それでは今月もＱ＆Ａを。「対戦の場合、１（自分）対１（他の魔獣）ですか？　それとも１対複数ですか？」という質問を青森県のＡｓｓｅｍｂｌｅｒさんよりいただいた。常に１対１の状態で行われるので安心して対戦にはげんでほしい。

全参加者総数	対戦選択者数	ポイント獲得者数
1786	1467	367

次回の活躍に期待!!

運悪く、力を十分に発揮できないまま敗れ去ってしまった最下位クラスの魔獣たちを紹介する。次回のミッションでの奮起を期待し、特製プレゼントを送ることにしよう。現状を打破したいならば、プレイヤー名や暗証番号を一新し、新たな暗黒魂として再起をはかることも可能だぞ。

栄えある1位はフェキュアのフロセルピナ!!

今回もっとも優秀な成績をおさめたのは、リュリノス将軍と共にFルートを行ったバシュルトのフロセルピナだった。戦果報告にもあるとおり、このFルートはもっとも不利な戦いを強いられた場所。そこでの大激戦に勝ち抜いたのだから、見事としかいいようがない。23体もの天使を倒した姿は、まさに獅子奮迅という表現がピッタリであった。

もちろん、武具とフェキュアとの相性がよかったこともプラスに働いた。雷破のキーワードである「2」は、いろいろな意味に受け取ることができるため、一番解読が難しかったはず。それにもかかわらず雷破を選び、うまく役立てたフロセルピナ。実に素晴らしい。

みんなも気づいているだろうが、この魔獣のすごいところは〝闘強の間〟でも大活躍したことにある。そう、彼女は当ゲーム初の、対戦＆本編のダブルタイトルを獲得した魔獣となったのだ!! これがいかに困難なことかは、過去のデータを見てもらえばわかるはず。まずは、この偉業を称えたい。また、対戦で3600パワー、本編で2700パワーと、コンスタントに獲得していることの意義も大きい。対戦での貯金もあったものの、それだけに頼ることなく本編でも大活躍しているのだ。まさにパーフェクト。「完勝」というにふさわしい勝利だった。

フロセルピナの陰に隠れてしまったが、2位のビボルク、3位のアリサ・フェネスらの活躍も素晴らしかった。彼らの獲得パワーは1位になってもおかしくない。だが、それでも2300パワーもの差をつけられてしまっただけに、不運としかいいようがないだろう。

	参加者数	トップキャラ名	プレイヤー名
A	188	ソラトン・ドリャー	スナプー
B	102	ビボルク	イカ
C	295	ランドフローSPP	ネイアクスルゴード
D	566	アリサ・フェネス	シムラクミコ
E	264	ディウェンド	シンボリ・ヒデオミ
F	252	フロセルピナ	バシュルト
G	119	ミッチューーーッ	ウジデッパーーッ

今ミッション取得パワー トップ10

順位	キャラクター名	プレイヤー名	パワー
1位	フロセルピナ	バシュルト	6356Pow
2位	ビボルク	イカ	4073Pow
3位	アリサ・フェネス	シムラクミコ	3929Pow
4位	ニナ・シルフィード	マディ・トゥルース	3678Pow
5位	ファリーナ	サイトウコウジ	3671Pow
6位	ギギ・アンダルシア	ハサウェイ・ノア	3520Pow
7位	マチルダ	アルラウネ	3375Pow
8位	ランドフローSPP	ネイアクスルゴード	3355Pow
9位	フカミ	VEー	3075Pow
10位	ソラトン・ドリャー	スナプー	2975Pow

第7回 累積魔獣ランキング表

今回のミッションを含めたトータルでの魔獣ランキングだ。表は左から、順位、プレイヤー名、キャラクター名、種族、アイテム、エリア(選んだ将軍)、対戦選択(◯か×か)、戦闘行動、累積パワー、今回取得パワー(対戦＋ミッションの合計)、をそれぞれ表している。種族以下が空欄になっているプレイヤーは、今回不参加ということ。

1	アオキモトノリ	アイネ・クライネ	5	10	D	◯	BDAD	9879	55
2	アルラウネ	マチルダ	5	11	D	◯	ADAA	8048	3375
3	ネイアクスルゴード	ランドフローSPP	9	12	C	◯	DBAA	7861	3355
4	バシュルト	フロセルピナ	3	10	F	◯	ADBD	6919	6356
5	ラン	ラギュン	4	11	D	◯	AAAD	6657	2311
6	ユウシャパラディン	レオパルド	2	12	A	◯	DBAD	6234	2698
7	オウダシゲル	アルナス	7	11	D	◯	DAAD	6061	1110
8	ルキフェル	ヒノカグツチ	7	11	A	×	AAAA	6043	709
9	キタガワリョウ	ランガルルヴェルガ	7	12	D	◯	DBBA	5842	1430
10	ウジデッパーーッ	ミッチューーーッ	5	11	G	◯	ADAA	5716	2641
11	タカハシケンジ	ドリューク	1	11	B	◯	AAAD	5509	1937
12	イカ	ビボルク	4	11	B	×	ABDA	5322	4073
13	ワカノノキンジ	マイルドセブン	1	11	F	◯	AAAA	5313	2794
14	クロベエ	K・ブラッドベイン						5218	0
15	サイトウコウジ	ファリーナ		5	D	◯	ADBD	5177	3671
16	アイマスター	STRIKER	2	12	A	×	ABDA	5124	1443
17	シンボリ・ヒデオミ	ディウエンド	1	11	E	◯	BABD	5110	2757
18	フジイヤクモ	ゴッドーザ	2	12	F	◯	CDAA	5075	727
19	ピーシーボサジン	H・W・W	5	11	E	×	DADD	5072	592
20	イザヨイキリン	レジェンド	3	9	F	×	DAAA	5011	953
21	キムラケニヒロ	バリオリウス	2	12	G	×	ADAA	5001	597
22	ヘンナヤツ	B・ウルフマン	1	11	A	×	DAAA	4917	73
23	ロータス	ジョニー	2	12	A	×	AAAA	4890	629
24	キャンバート	ジルフォード	4	11	A	×	AABD	4864	392
25	マリアン・ローズ	ヤーラ・サターン	9	12	F	◯	AADA	4861	351
26	カミオムツミ	アルカイック	3	12	F	×	DBAA	4850	245
27	アッテンボロー	LAU・RA	2	12	C	◯	AADA	4840	1198
28	トムキャット	マーキュリーナイト	2	12	G	◯	ACDA	4800	1996
29	ウエスト	カルトロス	4	12	G	×	BDAA	4791	526
30	ナツキ・イサミ	ロードブリッド	5	10	E	×	AAAA	4759	518
31	ローラン	ヴォウスト	2	12	G	◯	AAAA	4724	1513
32	ドクトルマンボ	ミスターチルドレン	9	12	F	◯	DAAA	4723	696
33	ドゴン・ライ	ローギ・ファン	2	12	G	◯	DAAA	4673	2100
34	ジイキルハイド	ヴォルカイザー	4	11	A	◯	DAAD	4642	1137
35	スズキケイゴ	トラサルディー	6	12	F	×	BDAA	4638	712
36	クサナギ	ドルアーガ	4	11	D	×	DAAD	4573	2080
37	ラセンカイダン	フォウムラサメ	5	5	G	×	ACAA	4551	196
38	ALFALFA	VAINAS	5	11	D	◯	DBBD	4502	2449
39	フィアーレ	リルフィーア	3	12	F	◯	DABD	4496	2399
40	アルフィード	レカーシャ・リカス	3	12	C	×	AABD	4494	22
41	ゴール	ニバス	3	9	G	×	BADA	4485	854
42	バンゾウ	アンタ・ムジベ	4	11	F	◯	AAAA	4352	2004
43	アルスラーン	ザッハーク	12	12	A	◯	ADAB	4344	1282
44	セプル	38エン90セン	4	11	F	◯	BADD	4318	2655
45	ヴォイス	カックラキン	12	12	G	◯	DDDD	4302	1894
46	アネフ・セード	グレート・ドーガ	4	11	D	◯	ADAB	4295	2801
47	ロスイリュウ	ミットガルダ	8	1	G	◯	CAAA	4272	756
48	ヤカレヒロウ	レイ・ファリス	4	11	A	◯	AAAA	4228	970
49	ヒゴミ	レイウィン	4	11	D	×	DADA	4221	223
50	マディ・トゥルース	ニナ・シルフィード	5	11	D	◯	AAAA	4219	3678
51	ルークシュナイダー	リンガー	6	9	F	◯	ADDA	4199	355
52	ゴドウジュージ	ダークウォリアー	1	11	D	×	BDAA	4188	203
53	ナカタマサト	ガザダバギジビヂグ	9	12	F	◯	ABDD	4109	1613
54	アルフレッド	アルフレッド	7	11	E	×	AADA	4094	589
55	イマイヤスオ	ガロウ	1	11	D	×	ADAA	4076	5
56	セイガノゾム	ナオビルドオラン	4	10	B	◯	ABAD	4062	1110
57	カイヤンワン	ベナレス						4045	0
58	オガタムネヒサ	ゾシャモス	12	9	B	×	DAAA	4027	921
59	アンコクリュウ	メルリアリキュール	3	10	D	×	AACD	3972	1142
	シェイムレス	ブレイヴァリオン	7	11	F	◯	ABAD	3972	999
61	ファーラン	ファーランミイヤ	1	11	E	×	AADB	3968	174
62	サイクルヒット	ベルダンディー	5	5	D	◯	DADD	3966	1156
63	マックス	バルキリー	5	11	E	◯	ADAB	3952	1319
64	シムラクミコ	アリサ・フェネス	5	11	D	◯	DDDD	3951	3929
65	ゴールドマウス	エリサ	5	11	D	×	AAAA	3905	731
66	ヤマグチユキヨシ	ブラッドライン	9	12	C	◯	BADA	3898	520
67	チミモウリョウ	ベリス	7	11	D	◯	BADB	3868	1112
68	X・Y・Z	カンダ	5	11	A	◯	DABD	3847	2166
69	スミマサヤ	FENRIP	1		D	◯	BAAB	3789	719
70	タルフ・ハダル	ヘラノタマキチ	1	9	E	◯	DBAA	3787	-3433
71	イタノカズマ	ケイ	4	11	E	◯	AAAC	3782	1255
72	オグラヒデキ	ヴァグ・パラリス	10	5	G	×	ABDA	3748	0
73	タカヤナギカズノリ	エルザード	5	11	A	◯	ABBA	3744	638
74	レッドウルフ	ディーリス	5	11	E	◯	ADAA	3721	937
75	クロノス	ロキ	4	11	C	◯	ADBA	3640	1273
76	M・110	ルーア	2	12	C	×	BBBD	3638	689
77	アース	ゴーグ	2	12	A	×	BDDA	3627	634
78	タイヨウノシソン	グラゼイア	3	5	F	×	AAAA	3604	584
79	ヨイチ	R・タナカイチロウ	7	5	D	×	DABA	3594	212
80	サー・マキシマム	フース	6	10	G	◯	DBAD	3584	492
81	ハサウェイ・ノア	ギギ・アンダルシア	5	11	D	◯	DDDD	3572	3520
82	ファルコン	キングドラゴン						3536	0
83	ラル・ギルフォード	エシマーン	7	11	D	◯	DDDD	3522	1447
84	ザリオン	ラグナック	7	11	D	×	DAAA	3508	551
85	エジオダツヤ	ファクトリーナ						3455	0
	ビッグバン・カズ	スーパービッグバン	7	11	D	◯	BBAD	3455	-288
87	キルヒアイス	カルン	9	12	C	◯	AAAA	3442	188
88	オニキリ	APHRODITE						3439	0
89	タケダトキマサ	アカメ	3	12	E	×	ABDA	3430	242
90	ゴクラクエンキジン	オウディーケイ	1	11	E	×	DABA	3388	402
91	ヤング・オーナー	ドエンジョウマル	1	11	E	×	AAAA	3387	0
92	シュナイダー	グリフォン	5	5	D	◯	ABBA	3380	537
93	アキラ	ライゼビルダー	11	12	C	×	ADAA	3373	320
94	エプシロン	アーティミス	12	11	D	◯	BBBB	3368	1208
95	ナンバヒロシ	ダークスティル	7	11	E	◯	ADBA	3336	1159
96	オオニシシンヤ	ロードチャンピオン	4	9	A	◯	DDBD	3334	1749
97	サイレントストーム	バウンティハンター	2	12	G	◯	AADA	3286	285
98	ジンライ	イプシロン	1	11	D	◯	DAAA	3258	2627
99	Levis	インドラティアヌス	2	12	B	◯	AAAD	3245	2272
100	トリバタカトシ	ランギュー	4	11	C	×	DBAB	3231	103

ランキング表郵送サービスのお知らせ

希望者に累積魔獣ランキング表（全参加者分）郵送サービスを行っています。希望者は下の宛名用紙に自宅の住所・氏名を黒いペンでていねいに書き、80円切手1枚と共に封筒に入れて下記の住所まで申し込んでください(宛名用紙をコピーしたものでも構いません)。しめ切りは4月末日。5月初旬までには郵送する予定です。なお、参加申請ハガキを同封することだけは絶対にやめてください！

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2―22―11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部 ヴァルツァー魔獣ランク⑦郵送係

〒

様

エルクセタア	エルク・セタア	11Pow	バークーヤー	サガン	11Pow	ティフォシー	ダイナスティー	11Pow	シリウス	チテイジン	11Pow	ガーディアン	ベルクファスト	11Pow
GRANZO	ZALUG	10Pow	カンガリ	エンプリ	10Pow	エリゴール	キヌ	10Pow	ビイズノマツモト	フクオカテルオアホ	9Pow	ガザバギビグズブ	タテワキミフネ	5Pow

キャラクターメイキング



魔獣を選択せよ!!

諸君らが最初にすべきことは、降臨する魔獣を選ぶことだ。下で紹介している12体の魔獣の中から1体だけを選んでもらいたい。今回のミッション（98ページ参照）の内容をよく考え、作戦を遂行するのに適していると思われる魔獣を選ぶように。なお、ミッションごとに魔獣を変更することもできる。連続参加している者は、前回と異なった魔獣を選んでもらって構わないぞ！

パワーアップアイテムの選択

次はパワーアップアイテムを選ぶ番だ。どれを使ってもよいが、必ずひとつだけ選ぶように。⑨〜⑫の武具には、それぞれ相性のよい魔獣（2〜9体）が設定されている。諸君が選んだ魔獣と相性がよければプラスに働くが、相性が悪いとまったく効果がないので注意してもらいたい。なお、アイテムも魔獣同様ミッションごとに変更することができるぞ。

ワンポイントアドバイス



雷破のキーワードが前回と同じ「2」となっているが、これは誤りではない。ただし、キーワードが意味している内容は前回と異なっているため、注意すること。刀帯と相性のよい魔獣のうちの1体は、他の武具との相性がすべて悪く設定されている。このことを知らぬ魔魂も増えてきたようなので、ここで説明させてもらった。

パワーアップアイテムは12種類

	①活光：活性光により再生力をアップ。毎ターン少しずつ体力を回復。		②藍薬：攻撃力をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。
	③銅薬：俊敏度をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。		④鋼薬：防御力をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。
	⑤奇魔：ひとつのパラメータを劇的にアップする。アップ幅は武具以上。		⑥風札：これを身につけることで、飛行能力を授かることができる。
	⑦疾避：集中力を高める薬。これを飲むと敵の攻撃をよけやすくなる。		⑧爆光：敵の視界を奪い先制攻撃する。ダメージを与えるものではない。
	⑨染紅：相性のよい魔獣（9体）の攻撃力＋αをアップ。キーワードは「1」。		⑩雷破：相性のよい魔獣（6体）の攻撃力＋αをアップ。キーワードは「2」。
	⑪護刺：相性のよい魔獣（4体）の防御力＋αをアップ。キーワードは「火」。		⑫刀帯：相性のよい魔獣（2体）の攻撃力＋防御力をアップ。ヒントなし。

これがキミたち暗黒魂が降臨できる12体の魔獣だ!

1 ドリューク



巨大な翼を持つ、3本指の狼男。特殊攻撃は、高空より急降下して敵を襲う「飛狼激降」。

攻撃力	◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

2 ギャズ



全身がウロコに覆われている姿は重戦車を思わせる。特殊攻撃は角で敵を貫く「猛角裂砕」。

攻撃力	◆◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

3 フェキュア



針のある尾を持つ女性版ケンタウロス。特殊攻撃は毒を持つ尾で敵を刺す「毒刺針爆」。

攻撃力	◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆◆◆◆
飛行能力	なし

4 ギュラン



大きな体軀と尻尾を持つ、怪力自慢の竜人。特殊攻撃は炎を吐きつつ迫る「烈炎円布」。

攻撃力	◆◆◆◆◆
防御力	◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

5 ディース



翼を除けば人間の女性と同じ。特殊攻撃は口から指向性の超音波を放つ「奏声滅蛮」。

攻撃力	◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆◆◆◆◆
飛行能力	あり

6 ヒューン



魔力を操れる人類。魔力を増幅する防具を身につけている。特殊攻撃は「魔力攻施」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆◆◆
飛行能力	なし

7 ギャリオン



黒騎士＋黒いペガサスという2体1組の魔獣。電撃を放つ「雷撃激衝」が特殊攻撃。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

8 シャイグ



鉄壁の防御力を誇るクリスタル製ゴーレム。特殊攻撃はレーザーを発射する「光集烈斬」。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	◆◆◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

9 ファスター



全身が燃え上がっている炎の虎。特殊攻撃は、自ら敵にぶつかっていく「爆融炎貫」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆
俊敏度	◆◆◆◆◆
飛行能力	なし

10 スメラニィ



知覚機能を備えた無数の細胞で構成されている生物。特殊攻撃は敵を包みこむ「被覆融包」。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	？
俊敏度	？
飛行能力	なし

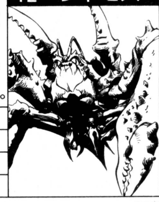
11 チャクラム



8本の触手を持つ軟体獣。特殊攻撃は、触手を敵に絡みつけ冷気を浴びせる「封体射凍」。

攻撃力	◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

12 シャモス



サソリのような甲殻獣。特殊攻撃は巨大な尻尾を振動させつつ敵を貫く「破尾裂振」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	なし

ヴァルツァーの紋章・ゲームへの参加方法

［１：プレイヤー名登録］プレイヤー名を９文字以内で記入する（本名でもペンネームでもＯＫ）。使用できる文字は、ひらがな［あ～ん］、カタカナ［ア～ン］、英字［Ａ～Ｚ、ａ～ｚ］、アラビア数字［０～９］、空白［　］、中黒［・］、音引き［ー］のみ。漢字や各種記号（＆、！、ー、＝、. など）は使えないので注意すること。１度登録した名前の変更は不可。
［２：暗証番号登録］好きな４ケタの数字を記入する。他人と同じだとトラブルの元になりかねないので、なるべく個性的なものにしてもらいたい。これも変更は不可。
［３：キャラクター名登録］魔獣の名前を９文字以内（使用できる文字は［１：プレイヤー名登録］を参照のこと）で記入する。漢字、各種記号は不可。毎回、変更しても構わない。
［４：魔獣選択］左ページの12種類の魔獣の中から１種類を選び、数字で記入する。
［５：アイテム選択］左ページの12種類の中から１種類だけを選び、数字で記入する。
［６：戦闘エリア選択］98ページの作戦会議室を見て、自分の魔獣がどの将軍の下で戦うかを英字で記入する。
［７：対戦選択］他参加者の魔獣と対戦するかどうかを選択する（詳細は右下欄参照）。対戦する場合は○を、しない場合は×を記入する。どちらも書いてない場合は失格となる。
［８：行動選択］右の行動内容リストを見て行動を記入する。戦闘は最大４ターンまで行われるので、各ターンにとる行動を順に記入すること。同じ行動を何回とっても構わない。

記入例



誌上 RPG	「ヴァルツァーの紋章」申請ハガキMEMO	
1	プレイヤー名登録 □□□□□□□□□	変更不可
2	暗証番号登録 □□□□	変更不可
3	キャラクター名登録 □□□□□□□□□	変更可
4	魔獣選択（1～12）□	
5	アイテム選択（１～12）□	
6	戦闘エリア選択（A～G）□	
7	対戦選択 ○ ×	
8	行動選択（重複ＯＫ）1ターン □ 2ターン □ 3ターン □ 4ターン □	

◀ハガキに必要事項を記入し終えたら、同じ内容をここにも必ずメモしておくこと！ 次回参加時に困ることになるぞ！

必ず読むこと！

文字はなるべく黒いペンで、ていねいに書くこと。「つ、っ」、「ガ、ザ」、「0、6」など他に似ている文字がある場合は特に注意し、わかりやすく書いてもらいたい。
頭に空白がある名前はプログラムの関係上、詰めて処理される。「　ウキキ」の場合「ウキキ」として処理される。
漢字を使ったり、枠内に2文字（「ヴァ」など）入れている人がいる。注意せよ。
記入ミスがあると不参加扱いとなるぞ。

行動内容リスト

A	接近戦	B	遠隔攻撃
	敵に急接近し、牙や爪、身につけている武具などで攻撃する。破壊力は全攻撃中で最高だが、距離をとられると効果が半減してしまうのが欠点。		敵と距離を保ち、スキをついて攻撃する。接近戦狙いの敵に対して特に有効。ただし、特殊攻撃されると、一方的にやられてしまう可能性がある。
C	完全防御	D	特殊攻撃
	こちらからは一切攻撃をしない。敵の攻撃を耐えることで、次回の攻撃を素早く行えるようにする。ただしある程度のダメージは受ける。		各魔獣が持つ特殊攻撃を実行する。遠隔攻撃には強いが、接近戦には反応速度の面からも不利。なお威力は、魔獣の攻撃力に比例している。

ミッションTOP10と対戦結果１位には賞金をプレゼント！

ポイント獲得TOP10

今ミッション第１位	賞金10000円!!		
2位	賞金8000円!!	3位	賞金7000円!!
4位	賞金6000円!!	5位	賞金5000円!!
6位	賞金4000円!!	7位	賞金3000円!!
8位	賞金2000円!!	9.10位	賞金1000円!!
対戦結果第１位	賞金10000円!!		

累積ランクTOP50に 朗報！

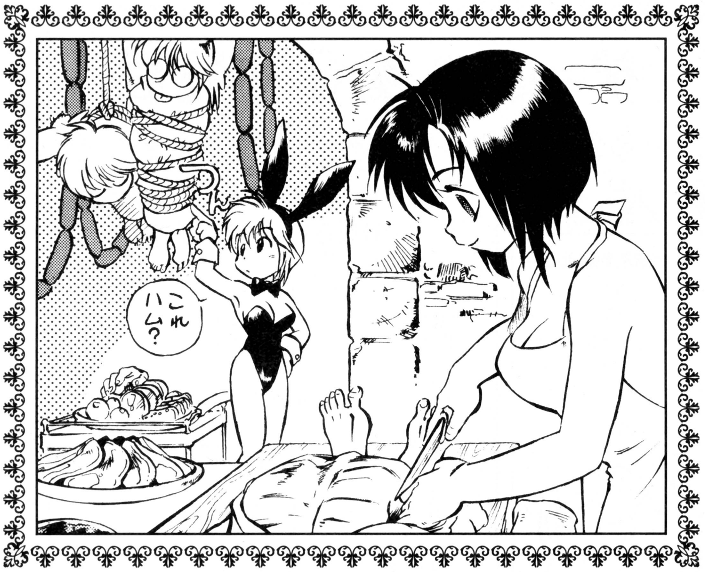
参加経験者は同じプレイヤー名＆同じ暗証番号を使用することで、以前のデータを継承することができる（これが「変更不可」の理由）。つまり続けて参加するほど、魔獣がパワーアップしやすくなるというわけだ。累積TOP50に入ったプレイヤーには記念品（現在制作中。もう少し待ってね）をプレゼントするので、これを励みにがんばってもらいたい！

魔獣は妖獣（天使を含む）を倒し、喰うことでやつらの持っているパワーを吸収することができる。もっともパワーを得た魔獣（上位10体）に、左表の賞金を贈ろう！　同時に対戦結果１位の魔獣にも本編１位と同額の賞金が贈られるぞ！　ここでいう対戦とは、ゲーム参加者の魔獣どうしが戦うことを意味している。修業の一環ではあるが、勝てば対妖獣戦同様に相手が持っているパワーの50%を奪うことができるし、負ければパワーの50%を失ってしまう。本編（ミッション）にはこの結果に関係なく出場できるので、積極的に参加してほしい！

※しめ切りは4月15日（消印有効）です!!　本誌とじ込みハガキ以外での参加は認められません!!

魔獣による魔獣のための憩いの場

魔獣酒場

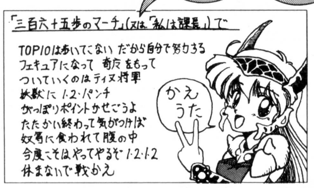


魔獣酒場の看板娘キャリーで〜す♡　天使との戦いも本格化し、ゲームパートも佳境に入った今日この頃。クライマックスも徐々に近づいてきているだけに、みんなもがんばってよね！　もちろん、ここでは戦いのことを忘れて騒いでいいからね♡

今回の話題の中心はラグとデグロス将軍だよ

「前回でラグはティヌ将軍のファンを敵にまわしたのでは？」〈大阪府・没ハガキメーカーＫくん〉同ネタ多数。でも、先に攻撃を仕掛けたのはお姉（私と将軍のティヌとは双子なのです♡）の方……以下略(笑)。

今月の一発芸



大阪府・すずめくん。「一発芸」初の文章ネタは替え歌。

「今回のノベルパート、いいですね。改めてゲーム小説だということを思い知らされました。戦いの目的すら忘れて戦い続ける、復活することができるから死を恐れない、というのはもろにゲームの発想ですしね。それにしてもデグロス氏、今回は悲惨。ラグには亀にされるし、天使どもには袋叩きにあうし……。ヤーム一将軍のあとだけは追わないでくれよ」〈福岡県・幻左京くん〉デグロス将軍って人望（魔獣望？）が厚いようで、多くの方が護衛するためにつき従っていきました。ヤーム一将軍のように、やられないで欲しいですね！



◀兵庫県・アネットくん。スメちゃんの野望①。



▲栃木県・藍菜多夢さん。スメちゃんの野望②。んー(笑)。



◀高知県・のえのえぷうくん。残念、ハズレです。

「シャイグ＋刀帯だったのに、275位も落ちてしまった。やっぱり刀帯ならば常に勝つというわけではないのね」〈三重県・アネフ・セードくん〉刀帯で攻撃力と防御力を大幅にアップさせても、その他の条件（ルートや行動）がマイナスに働くと、いきなり負けることもあります。でも、一番有効なパワーアップアイテムであることは確かです♡

単行本(上巻)は、もう読んでもらえたかな？

ひとこと感想コーナーで〜す♡
★あまりにおもしろいから、１日で読んでしまった〈神奈川県・ごくらくまるくん〉★小説読んでゲームにも初参加〈東京都・はたけくん〉★下巻も早く読みたい！〈福岡県・電撃少年ＥＸ２くん〉★一気に読むとラグの成長していく様子が実感でき、とてもおもしろかったです。佐嶋先生の描きおろしイラストもとってもＧＯＯＤ！〈栃木県・九曜大亮くん〉

感想をありがとう！　作者の新木先生もみなさんの感想を読んで感涙にむせんでいましたよ♡



◀埼玉県・サオアリオスくん。下巻はまだ先だけど、待っててね！



◀千葉県・和泉水樹くん。多くの方に好意を持って受け入れられたようで、私も一安心。



◀埼玉県・牙麟燕丸くん。今後の展開をお楽しみに♡



◀兵庫県・ふにゅきちくん。「カッコのワリに」ってのが何ともいえませんね(笑)。

おすすめメニュー

妖獣もつ鍋～特製奇魔スープ味～

当酒場の料理長、フェキュアのベルだ。今月のおすすめメニューを考えてくれたのは三重県の輪月さんだ。ありがとうよ！

ゲームQ&A

ゲームパートの質問にお答えしますね！

「まったく同じデータでも累積パワーの多い方が有利なのでしょうか？」〈東京都・日柳亮経くん〉どの種族の魔獣も、戦闘参加時の体力は50ポイント前後です（乱数要素が入っているため個体によって微妙に差がありますけど)。しかし累積パワーがある魔獣は、そのパワーに比例してボーナスポイントが割り振られます。つまり、パワーが多いほど体力も多くなるというわけです。

「俊敏度が高いとどういうふうに有利なんですか？」〈福岡県・H^2Oくん〉戦闘に関しては、先制攻撃がしやすい、敵の攻撃をよけやすいの２点です。マップ上での特殊なイベントを有利にする（裂け目に落ちにくい、魔水晶(ランザー)を発見しやすい等）効果も多少ありますね。

「魔水晶(ランザー)って何ですか？」〈大分県・ＺＯＹくん〉貴重な情報が封じ込められている特殊アイテムです。詳しいことは小説で明かされますよ！

「今からはじめてもトップになるチャンスはありますか？」〈三重県・カオビ本家中村くん〉魔獣、アイテム、ルートがバッチリで、それに対戦相手に恵まれる等の幸運が絡めば、ありえない話ではありません。かなり難しいのは確かだけどね。

「毎回賞金がもらえるのですか？」〈三重県・項羽と劉邦くん〉はい、ミッションごとに賞金が出ます。ぜひ勝ち取ってくださいね！

「奇魔のパラメータＵＰですが、どれになるかは完全なランダムなのでしょうか？」〈岡山県・エシャルくん〉そのとおりです。

といったところで、今回の酒場は閉店です。次は７月号でお会いしましょう。



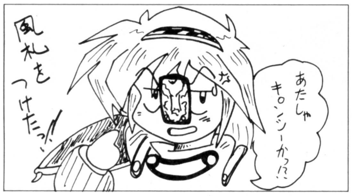
▼東京都・類家こらんさん。これはまたブラックなネタで(笑)。



▲愛知県・よし太くん。奇魔子の恋はいつ成就するのでしょうか？



▼香川県・風野蒼龍くん。ファスターが真下にいたら要注意！(笑)



▲大阪府・銀腕の魔術師くん。風札を貼る場所には十分気をつけましょう(笑)。



▶愛知県・青玉士くん。仕入れ担当がいない時駆り出される、と(笑)。


◀長崎県・大吉くん。メカギュランなんて出てこないよー(笑)。



▲神奈川県・軽装騎兵改メ軽騎くん。龍の着ぐるみもいいかも……ウソウソ(笑)。



▶福岡県・雲の風牙くん。これからもがんばってくださいね！

イラストBOX


▼石川県・みさと尚くん。これからも活躍するよ！

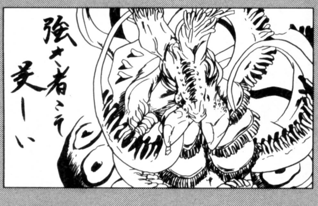


▲東京都・６月歯医者くん。自分も戦えーっ(笑)。

▼神奈川県・水無月葵さん。月を見て何を想うのか。何も考えないに１票(笑)。



▼宮崎県・ＤＪＫくん。１位になったとしても、納得してくれないのでは？(笑)





◀神奈川県・通天閣六蔵くん。燃えろーっ!!

▼福島県・遙夏美さん。ディースは毎回人気が高いのよね。ちょっとウレシイ♡





▲埼玉県・ＮＡＢＥくん。とてもカッコイイですね！ でもシャイグって人気がイマイチで…。

ひとことカウンター

★考えてもむだだ。よーし、趣味に走るぞ!!〈埼玉県・とりあえず仮名くん〉★もうだれにも負けたくありません！〈静岡県・弘子の使徒くん〉★累積ランキングでやっと100位以内に入った！〈大阪府・倭仁王丸くん〉★神をも恐れぬゲテモノ喰い集団〈神奈川県・ＳＡＴＯくん〉★天使たちよ、我が鎮魂歌を聴きながら永遠の眠りにつくがよい!!〈茨城県・ニャア君くん〉★そろそろ私も本気を出しますか!?〈ツイパラマリ子ちゃんくん〉★もはや優勝することはできぬのか？〈大阪府・敬神崇祖くん〉★アネキーッ！（ティヌ将軍に贈る言葉）〈北海道・熱血日人青年くん〉★あったらこわいが、見てもみたい。スメラニィのバニーガール姿（できるか？）〈新潟県・あすがいあくん〉★ティヌ将軍ってパワフリィだなぁ。キャリーちゃんにのりかえよっと（笑）〈宮城県・必殺ストライクくん〉★奇魔に魅せられた者がここにまた１人〈奈良県・きばくん〉★佐嶋先生にスメラニィのカラーイラストを描いてほしいっ！（電波少年風）〈千葉県・ストルイピンくん〉★このごろかっこつけると弱いような気がしてきた〈青森県・石井孝明くん〉

ヴァルツァーの紋章
次回シナリオ予告



ミッション8

森林地帯での大激戦の末、なんとか天使どもを敗走させることに成功した魔軍。だが、ここで休んでいる暇などない。天使との戦いは今始まったばかりなのだから……。今後の戦いを有利にするためにも、すぐに態勢を立て直して天使を追いかけるよう、六邪星は魔獣たちに呼びかけた。

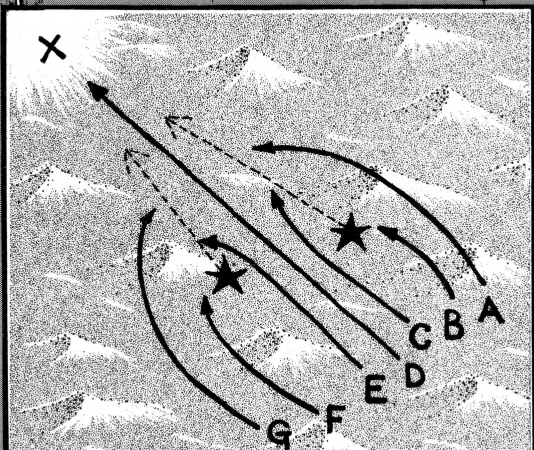
敗走した天使を追い、倒すのだ！

「今回の戦闘に生き延びた2000体弱の天使どもは、あわてふためいて敗走した。だが、やつらは群れなしたままある方角を目指して飛んでいったという。偵察隊からも、やつらの進行方向に光が密集している怪しげな場所があるという報告が入ってきている。それだけに、もしかするとそこに敵の本拠地があるのかもしれぬ。魔獣たちよ、すぐに天使どもを追いかけよ！そして1匹残らず喰らってくるのだ!!」

敗走した天使どもをほうっておけば、本拠地に我々のことを報告されてしまうだろう。前の戦いからほとんど時間の経っていない今の段階で、神と正面からぶつかりあうのは危険だ……そう判断した六邪星は、敗走する天使の全滅を魔獣たちに命令した。障害物がほとんどない砂漠が舞台であるだけに、戦いが長引いてしまうと敵に気づかれてしまうかもしれない。迅速な行動が要求されるミッションなのだ！

作戦会議室

★印は天使が現在いる場所、×印は天使たちの本拠地と思われる場所だ。破線の矢印は彼らの移動ルートを予測したもの。いつ何が起こるかわからぬので、十分に気をつけるように！



A ケイグ将軍



追撃しつつも、敵本拠地の動きを常にチェックするつもりだ。迎撃部隊が出てきたら、真っ先に叩くぞ！

B ワホーベイ将軍



砂漠での行動は正直なところつらい。そこであまり距離を行かずにすむBルートを、行かせてもらう。

C ルパッツ将軍



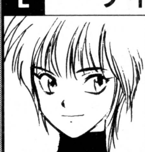
天使たちのド真ん中に突入して、片っ端から喰ってやる。思い切り暴れたいヤツ、共に行こうではないか。

D リュリノス将軍



ザコには構わず、敵の本拠地を用心深く探ることにする。もしも本隊が出てきたらお礼参りをしてやるぜ!!

E ティヌ将軍



機動力を生かして、天使たちをあわてさせてやるつもりよ。彼らの側面から一気に襲ってやるわ！

F デグロス将軍



前々回で負った傷は癒えた。今回は思う存分、天使どもを喰らいに行くぞ！　後背から急襲するのだ！

G ベッツ将軍



一度、天使どもを追い越し、その後反転して襲う。うまくいけば敵を挟みうちにすることができるはずだ。

 イラスト／はよしど

☆PC移植希望1番人気の『サム・スピ』をコミック展開☆

ついに登場シャルロット&半蔵!!



★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさい関係ありません。


サムライスピリッツ外伝アンソロジー
SAMURAI SPIRITS TM
©1993SNK
熱風の剣
宮島健士


何者ダ
アナタは!?
おぬし何故
我が修行場を
荒らす!!
服部半蔵と申す…
いざ尋常に
勝負せい！
我ガ名は
シャルロット！
サインが欲しい
ならバ我が剣デ
アナタの
額に刻んで
あげまース！
ハッタリハンソウか…フフフ
なかなか変わった名ダ
気ニ入ったワ
違う!!
服部半蔵だ！
影を束ねる男だ!!
バテレン
め！
人の
話を
聞け……


忍法!!
烈風
手裏剣!!
ナニガれっぷうダ！
止まっテ見えるゾ!!


やっ
はっ
伝統ある当家ノ
エンブレムに賭けテ
負けハしない！


人を甘くみる
性格……
直した方がよいぞ
ノンノンノン
アンブロジァの手の者ニ
言われたくハないですネ
たわけたことを！
天草の手下め！ 我が息子の仇
闇に滅せよ!! 爆炎龍!!!!!!!


!!
どうしたの？
ママハハ
バサ バサ
ゲストその②
誰かが森の中で闘ってる
火!? 火を使ってる!!
大地の破壊
許すまじ!!!!



大地の森よ
我が前に道を開け!!
アンヌムツベ!!!
ひ～森があ。
真蔵よ………
息子よ
やったぞ
今一人天草の
手の者を倒した…
ゴゴゴゴ


天草に乗っ取られし我が息子の魂よ…いつになったら解放できるのか……
凄い気ダ まさしく魔物……
ゴゴゴゴ
アマクサに乗っ取られタ息子？
森の平和を乱すのはあなたね!!
またしても修行場荒らし!?
ザザザザ



かわいそうな
※キルキルちゃん
味わって
食べなさい
ひどい……森を
こんなに焼いて…
パチパチ
※毛虫
ケ
ケケ
あのう……
ウィ…ごもっとモ…
アナタを倒すたメ
天国から舞い戻った
キサマ生きて
おったか!!


あのう……
ゴク
世界中ノ私のファンの拍手喝采が聞こえるようヨ
ぱわあ ぐらでぃしょんん あああ なんてイイ響き…
マドモワゼル ご心配 メルシーボク
ハラリ…
我が奥義…パワーグラデーションで必ず倒しまス!!
うぬぼれが過ぎるぞ 天草の手下め!! くらえ爆炎龍!!!!
ドドドーン



ガッ
りゃッ
ぬっ
はッ
バリバリ
うつせみ天舞!!!
フッ
私に同じ技ハ
通用しない!!
ビ……
ビックリ
したあ
人を甘くみるなと
言ったはずだ!!!
忍法!!


甘クみてたのハ
アナタの方ヨ
我が必殺ノ間合いニ
入ったわネ……
パワー
グラデイション



勝負あり!!
シャルロット!
あっはーん
※自分で言っている
パチパチパチ
拍手喝采
メルシー
ボーク!
……
ぐああ
あああっ
ドオン
さて…
アナタ…息子ノ
魂ヲ解放するとハ
どういうコト?
ふふ…そやつに
息子の魂を乗っ
取られたのよ
ワタシは
アマクサなど
知りません
な…なに……
知らぬと言う
のか……?


これでは息子の魂を解放するなど夢のこと……拙者の首をやる…斬れ
ギャギッ
私の方こそ甘く見ていた異国人になど負けるはずがないと…
この人は忍者…敗北はすなわち死つまり……
かしてください
チャキッ
Oh! pour cela non!
はあっ!!
死人(しびと)か……
チャキッ
この人はたった今死んだのよ



首の代わりに
コレを頂きまス
アナタは一度
死んだ身
掟にとらわれズ
生きなサーイ
ファサ
!!
たわけた
ことを
後悔する日が
くるやもしれぬぞ
異国人……
…さらばだ……
ピッ
!
ザザ
そう…お主が
くわえていた物だ
異国人は
かたつむりも
食すそうだな……
パク♡
おしまい

ルナランサー

SCENARIO 3

今は何も言わないで……



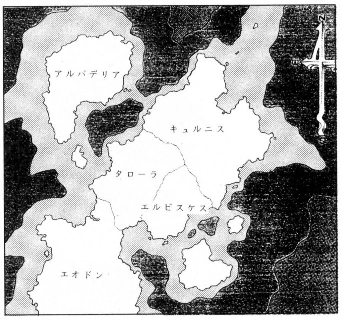
企画・原案　林田ゆり(メディアワークス)／ゲームマスター／林田あつし
扉イラスト／近永早苗　本文イラスト／十羽織和磨
システムプログラム／三茶ソフト　ヘルパー／なるみたかし

「ルートランサー」の世界へようこそ!!

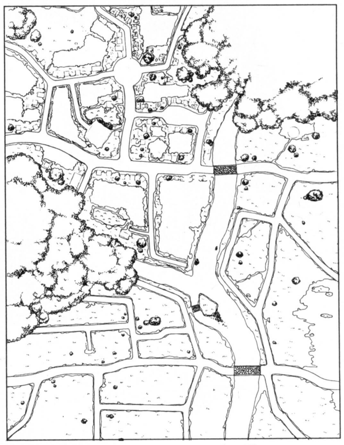
右の地図の中央に広がっているパレディラ大陸。この北西にある大きな島国がアルバデリアです。港付近では文化が進んでいるものの、辺境にはまだまだ未開の土地が広がっています。邪悪なモンスターたちも、冒険者たちを手ぐすねひいて待っていることでしょう。あなたはこの土地で冒険をすることになるのです。

「ルートランサー」の主人公は参加者であるあなた、ただひとりです。あなたが他のゲーム参加者と直接会うことはありません。





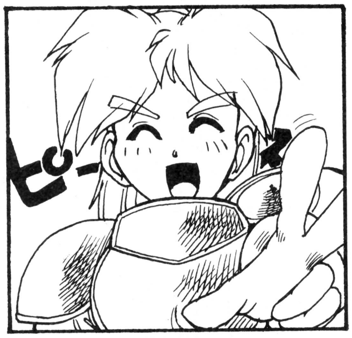
▲ワールドマップ


▶リルメル村マップ

このゲームに参加するキミの分身を作ろう!!

主人公であるあなたは、アルバデリア島の北部にあるリルメルという村に1年ほど前から留まっています。他の冒険者たちと同じように、辺境の地で武勇をあげようと考えて、この村にやってきたのです。

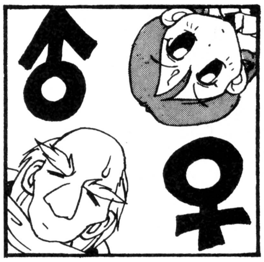
……ところで、あなたという冒険者は、どういう人物なのでしょう？ ゲームに参加するために、名前や職業などを決めてください！



① キャラクターの名前と性別を決めよう

最初に主人公の名前を決めてください。カタカナだけを使い、２～８文字で個性的な名前をつけてくださいね。既存のキャラクター名（特にマンガやアニメなどに登場する有名なキャラ名）は極力つけないよう注意してください。

また、キャラクターの性別もちゃんと設定しておいてくださいね！



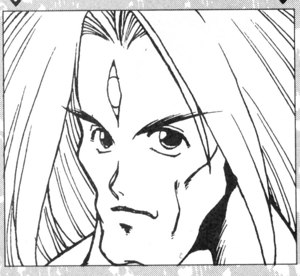
② 信仰する神さまを選んでね

名前と説明文をヒントに、信仰する神さまを４人の中から選んでください。どの神さまを信仰するかによって、冒険の内容も微妙に異なってくることでしょう。

なお、誰も信仰しないことも可能です（イベントの内容によっては、その方が効果的な場合もあります)。その場合、ハガキには「×」を記入しておいてください。

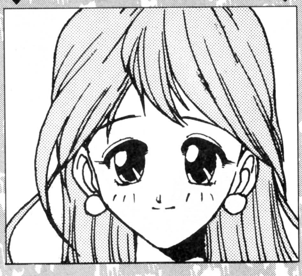


1.大地母神アーミス



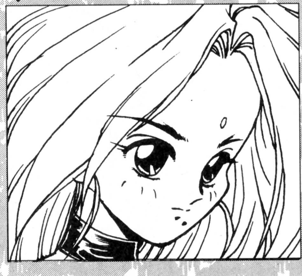
愛と正義、平和と平等を教義とする、美しい女性の姿をしている神。四柱神の中ではもっとも古くから信仰されています。

2.闘神クルザ



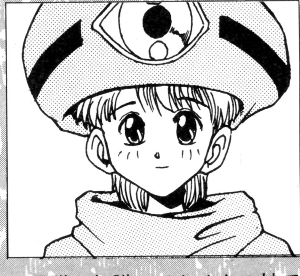
戦と法を司っていることもあって、軍隊や冒険者の間で人気の高い神です。彼はまた、幸運の神でもあります。

3.愛と美の女神スフラ



祭儀の神として知られている女神。「美しい肌で人を幸せに、またそれを己の喜びに」という変わった教義を持っています。

4.見識と好奇の神ミルミル



見識と知識、ひらめきの神で、「神のために見、己のために知る」という教えを説いています。子供の姿をしています。

③ キャラクターのタイプを決めよう

ここでいうタイプとは、いわゆるクラス（職業）のこと。キャラクターには体力、知力、精神力、素早さ、魅力という５つのパラメータが用意されていますが、タイプによってその傾向がそれぞれ決まっているのです。各タイプとも２パターンずつパラメータが用意されていますので、自分に合うと思う方を選んでください。

ハガキには数字で記入してくださいね！



僧侶

祈りにより様々な奇跡を起こすタイプ。僧侶というと体力回復役のイメージがあるが、この世界ではそれが当てはまらないので注意。

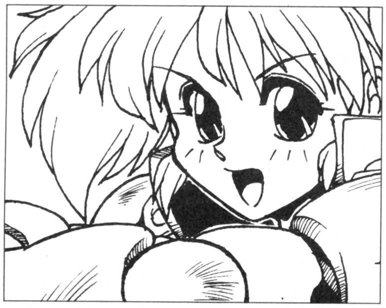


TYPE-5	
体力	7
知力	10
精神力	16
素早さ	9
魅力	11

TYPE-6	
体力	6
知力	12
精神力	14
素早さ	7
魅力	12

戦士

武器を手に、敵に肉弾攻撃をしかけていくタイプ。ＲＰＧでいうところの戦士や侍、騎士などがこのタイプに当たるのだ。

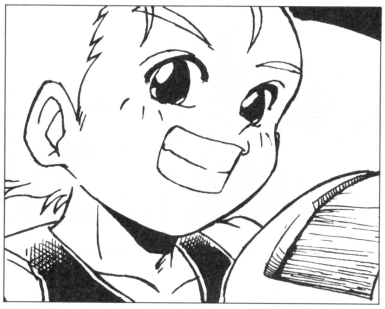


TYPE-1	
体力	16
知力	6
精神力	10
素早さ	7
魅力	10

TYPE-2	
体力	15
知力	8
精神力	8
素早さ	11
魅力	8

レンジャー

動きの素早さと、手先の器用さが身上のタイプ。全体的なバランスも取れている。盗賊や忍者などもこのタイプに含まれる。

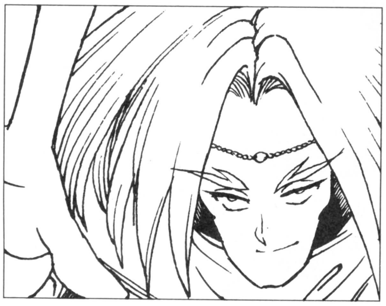


TYPE-7	
体力	12
知力	8
精神力	9
素早さ	16
魅力	9

TYPE-8	
体力	10
知力	9
精神力	7
素早さ	15
魅力	11

魔法使い

攻撃系の魔法を使うタイプ。戦士が武器で攻撃するように、魔法を使って敵を攻撃します。体力が少ないところがウィークポイント。

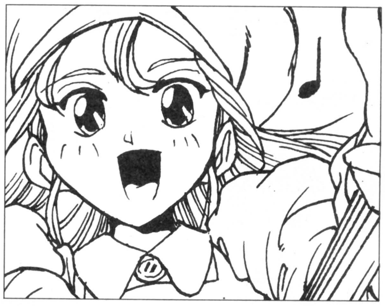


TYPE-3	
体力	6
知力	16
精神力	9
素早さ	11
魅力	8

TYPE-4	
体力	5
知力	15
精神力	8
素早さ	10
魅力	12

吟遊詩人

いろんな土地を渡り歩いているので、非常に博識なタイプ。会話術に長けているため、交渉や情報収集でも力を発揮するだろう。



体力	9
知力	10
精神力	7
素早さ	9
魅力	15

TYPE-10	
体力	7
知力	12
精神力	9
素早さ	7
魅力	16

④ ボーナスポイントをふりわけてね

あなたが選んだタイプのパラメータに、ボーナスポイントをプラスすることができます。プラスできるのは合計５ポイント。１つのものに５ポイントふってもいいですし、複数のものにふりわけてもかまいません。

なお、ハガキには合計値ではなく、ふりわけたボーナス部分だけを記入するようにしてください。つまり、ハガキに書いた数値を合計すると５になるわけです。




…私は
ここに誓いを
たてる…
かならず悪魔を倒し
巫女ミーナを
助け出すと!!
カチャ
キィィィィィィ…
……….
くしょん
バシュ!
ひっっ
…自分の大切なものを
心に強く　強く
思い描くのだ…
…そうすれば……
よしよし…
リゲルくんも
騎士を
目指すので
あるなら……
騎士の剣は
よりいっそう
光り輝く!!


いやぁ〜
この都市は
スゴイなぁ〜!!
あー
ガシッ ガシッ
すたすた
まさぐりっっ
じぃー
おぼえて
おくと
いい……
大丈夫
ですか？
あっ??
ふらっ
キャー
!!
メリンダ!?
……
メリンダ
……??
HOTEL
ポーラ
スター
す……
すっごく
あやしい
はっ
えぐっ えぐっっ
えものが
穴よりでない
忘れてた
……
ふー!!
ぐっ
びくんっ
ぐっ…いったい…
…私は…？
ぬっ…ぬお！　宝石がっ!!
私の宝石はどこだ!?


ところで…
さっきケガをされたかたは大丈夫ですか？御主人さん
いや…大丈夫なのですが…実は……
ひっくひっく
◆ルートA
移動歩数：4ターン
被害者のヴェイクさんですがここ数時間の記憶がまったくないそうなんですよアラドネさんといっしょにいたことだけは覚えているそうです…
ヴェイクさんがあなたに犯人と盗まれた宝石を探してほしいと言っております
「礼金は用意したので　ぜひ…」と言っております
…いいですよ騎士たる者……い　いやなんでもないです
ひっくひっく
ほいっ
◆ルートB
移動歩数：2ターン
とりあえずアラドネさんを見つけて話を聞かないといけませんね
に〜っ
被害者のヴェイクは、ここ数時間の記憶をなくしているようです。店の主人は「お連れの女性のアラドネさんがいなくなった」と言っています。どうしますか？
A．アラドネを探して2階を探す
B．アラドネを探して1階を探す
C．アラドネを探して酒場を探す
■イベント1
◆ルートC
移動歩数：3ターン
ざわざわ
ざわざわ
◆ルートD
移動歩数：2ターン
■イベント2
階段の踊り場に来ました。窓の外が何やら騒がしいですが、覗いてみますか？
Y．覗いてみる
N．無視して2階へ行く
■イベント3
廊下に出ました。隣の部屋の前で女性がひとり、こちらを見ています。「聞いてほしい話があるの。部屋に入らない？」と話しかけてきました。どうしますか？
Y．部屋に入る　N．ここで聞く
◆ルートE
移動歩数：2ターン
玄関ホールにある酒場です。バーテンは、「あなたの他には誰も、部屋に続く通路からは来ていない」と言っています。奥に1組の男女がいますが、話しかけますか？
Y．話しかける　N．奥に戻る
■イベント4
まぁまぁ
ちっ
◆ルートF
移動歩数：4ターン



2階に来ました。部屋の前に火のついたランタンが置いてあります。突然、部屋から女性の悲鳴が聞こえました。ランタンを持って行きますか？
Y．持って行く
N．そのままにして行く

■イベント5

◆ルートG
移動歩数：2ターン



◆ルートJ
移動歩数：2ターン





◆ルートK
移動歩数：5ターン

■イベント7

部屋の中で女性が、植物の怪物に襲われています！　怪物を倒した後、女性に事情を聞きますか？
J．事情を聞く　K．1階に戻る



◆ルートH
移動歩数：6ターン

◆ルートI
移動歩数：1ターン

大浴場の更衣室に来ました。ちょうど浴室から女性が出てきました。「失礼な人ね。ええ、私がアラドネよ。宝石？　あのバカ宝石を盗まれたの？」彼女は何も知らないと言っています。その時2階から女性の悲鳴が聞こえてきました。どうしますか？
H．2階へ急ぐ　I．取り調べを続ける

■イベント6



◆ルートL
移動歩数：2ターン

■イベント8

彼女は本当に事情を知らないようです。「そういえば魔法師に聞いたら、あの宝石には魔物が宿っているとか言っていたわ」とつぶやいています。詳しく聞いてみますか？
Y．詳しく聞く　N．廊下に戻る



怪物は常連客のイタズラだったようです。「まったくやんなっちゃうわ。宝石？　そういえば１階のエルロアがきれいな宝石を集めていたわ」主人は「ヴェイクさんの隣室です」と言っています。行きますか？

Y．すぐ行ってみる
N．エルロアのことを聞いてから行く

■イベント9

◆ルートM
移動歩数：6ターン



中には誰もいません。小さなドレッサーがありますが、調べてみますか？

Y．宝石を探す
N．何もしない

■イベント12

◆ルートP
移動歩数：2ターン



占い師マリコの部屋です。「ヴェイクに恨みを持つ女は２人、宝石を求める者はあなたをいれて３人、求める宝石は…わからないわ。宝石ではないのかしら？」と言っています。何を聞きますか？

Y．ヴェイクに恨みを持つ者について
N．宝石を求める人について

■イベント10

◆ルートN
移動歩数：2ターン



ここは階段の踊り場です。上から宿の主人のボウルが下りてきました。この宿に部屋を持っている娘は１階に４人、２階に２人、事件のあった部屋は外来者専用だそうです。もっと詳しく聞きますか？

Y．凶器と思われる瓶について聞く
N．２階に急ぐ

■イベント13

◆ルートQ
移動歩数：2ターン



■イベント11

犯人らしき人影を見たジョランダの部屋です。「何かが割れる音がして人影が２階へ行ったわ。しばらくしてもうひとり人が出てきたけど、すぐに気配が消えたわ」と言っています。詳しく話を聞きますか？

Y．出てきた２人について聞く
N．２階に行ってみる

◆ルートO
移動歩数：4ターン



■イベント14

主人とエルロア、ジョランダ、マリコがいます。彼女たちはライナの話をしています。「うわさだとあの娘はヴェイクにだまされてここに来たそうよ」その時アラドネの悲鳴が聞こえてきました。行きますか？

Y．すぐに行く

N．主人に何か武器はないか聞く

◆ルートR

移動歩数：2ターン



■イベント16

◆ルートS

移動歩数：8ターン



■イベント15

ベッドの上に少女がいます。彼女は毛布を肩までかけてふるえています。何かかくしているようにも見えます。と、その時1階から女性の悲鳴が聞こえてきました。行ってみますか？

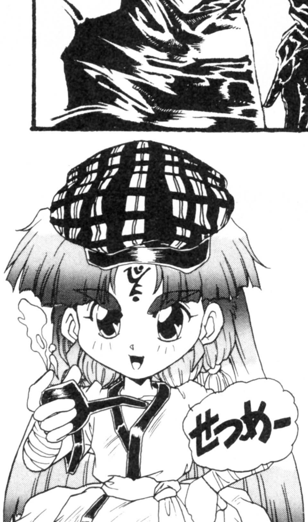
Y．急いで行く

N．毛布の中を覗いてから行く



みなさん
お集まりください
ましたね…
ザワ
ザワ
これから…
ヴェイクさんを殴り
宝石を隠した犯人を
指名したいと
思うのですが…
…その前に
……
ひとつ質問が
あります
炎の悪魔
ブラウッグ
×1
ゴゴゴ
ゴゴ
あなたは
誰ですか？
ゴゴオォ…
アラドネ…
愚かな!!
禁を破り
秘石を
持ち出した
なぁ!!!!
お前と秘石を
所望した強欲な男よ!!
わが炎で
焼き尽くして
くれるわ!!
リゲルさん
これを!!
ゴゴゴゴ
お助け
いたします!!
ちゃきっ
たたたっ
……
やって
みますか





■あなたが犯人だと思うのは誰ですか?

今回の事件の犯人を当ててください!! P.118から始まるコミック、ゲーム、P.124、P.125のおわりのコミックをよぉ〜く読んで、ヴェイクを殴り宝石をかくした犯人が誰か……をハガキの5に書き込んでください!!

容疑者は……

1ベラ
2エルロア
3ライナ
4ナスターシャ
5ジョランダ

……の5人です。ベラが犯人だと思う人は、ハガキの5に1……と書き込んでくださいね!!

SCENARIO 2のイベントたねあかし♥

それでは前回のイベント内容について、くわしく解説していきましょう。3月号のルート紹介ページ（P.90～P.93）を見ながら読んでくださいね！　なお、自分のキャラのデータや、いっしょにパーティを組んだ仲間、選択したルートなどを控えておくと便利です。

イベント1

どちらのルートを取るのか選択するイベント。ちなみにAルートは戦闘好きな人向け、Bルートは僧侶＆詩人向けに設定されていました。

イベント2

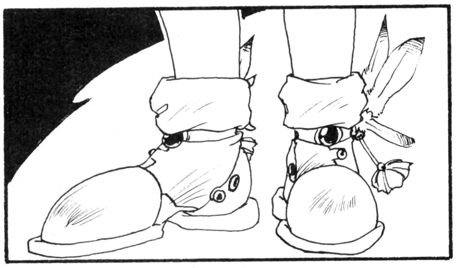
ここには大きな樹木がたっています。木には大きな穴が開いていて、中から低いうなり声のような音が聞こえてきます。

実はこの穴、昔にかけられた魔法の力が働いていて、中に入ったものを別の場所に転送する力を持っているのです。

ここで「中を調べてみる」を選択すると、イベント4のマスに一気にワープします。つまりルートCをまるまる飛び越すわけで、その分消費ターンが少なくてすむのです。

イベント3

神殿で祈ると大地母神アーミスが魔除けの力を授けてくれます（別にアーミスを信仰していなくとも構いません。ただし、誰も信仰していない場合は何も起こりません）。これにより、ルートDでモンスターと出あわずにすみます。



イベント4

そのまま森を進むか、外につながっていることがわかっている洞窟を進むかを選択するイベントです。洞窟の中にはイーグル・ベアという強いモンスターがいます。





イベント5

ハーピーと戦う場合は、倒すまでにかかった時間だけターンを消費します。説得する場合は、能力値による判定を行い、成功すれば安全な道（ルートGでモンスターに遭遇しにくくなる）を教えてもらうことができます。



イベント6

イーグル・ベア（鷲の頭を持った熊）と戦うことにした場合、戦闘にかかった時間だけターンを消費します。通り抜けようとした場合、3分の1の確率で成功しますが、失敗すると戦闘に入り、なおかつ余分にターンを消費します。

イベント7

どちらか一方には必ずモンスターが待っています。出あう確率は2分の1。モンスターがいる方向はプレイヤーによって異なるため「正解ルート」というものは存在しません。

イベント8

小屋で待っていると、木こりのフーバーが帰ってきて森を抜ける近道を教えてくれます。これによりルートJを半分のターンで通り抜けることが可能になります（ただしモンスターと出あう可能性は残っています）。先を急いだ場合は、もちろん何も起こりません。



イベント9

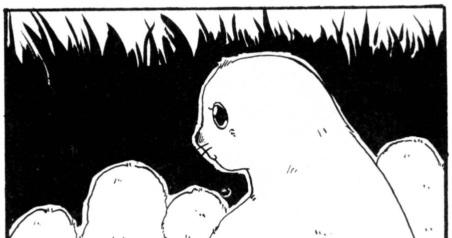
妖精を眺めた人は彼女の護衛に見つかって長弓でおどされてしまいます。つまり、ターンをムダに消費してしまうというわけです。ただしミルミル教の信者に限り、次のルートでモンスターと出あいにくくなるという特典がつきます。



イベント10

この草原にはイタチのような姿をしたフォレスト・サイレーンというモンスターが8匹います。このモンスターは狙った獲物のまわりを集団で取り囲むと、長時間聞いていると頭がマヒするうなり声を発しながらグルグルとまわる習性を持っています。

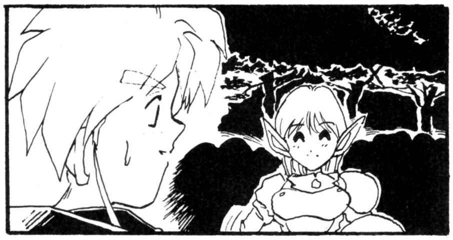
抵抗を試みる場合、精神力が高いほど成功します。また僧侶は信仰に厚いため、抵抗を試みた場合は自動的に成功します。



イベント11

どちらのルートを選択しても、説得の成功率は変わりません（この成功率には魅力等のパラメータが関係してきます）。ただしプレイヤーが吟遊詩人だった場合は特別で、説得が必ず成功し、しかも妖精たちに次のイベントマスまで案

内してもらうことができます。具体的には直後のルート（MまたはN）でモンスターに遭わずにすむというわけです。



イベント12

女戦士は橋を渡ってくるモンスターからビュラーンの町を守るためにここにいます。同時に彼女の趣味で(!?)強そうな戦士と戦いたがっていたのです。戦闘を受けてたつと、戦士が彼女と一騎打ちします。断ると軽蔑(けいべつ)されますが、パーティを通してくれます。

イベント13

町の人を助けようとすると戦闘になり、彼らを無視すると先に進めます。ただ、無視した場合は5分の3の確率でルートP上で5匹のリザードマンたちに追い付かれ、ここで戦闘をするはめになります。ルート上で戦闘することになると、余分にターンを消費してしまいます。

イベント14

あとわずかで町に入れる……というところで、パーティはレッサー・デーモンに襲われてしまいます。レッサー・デーモンは空を飛ぶことができる4本腕のモンスターです。そのためクラス（職業）によっては攻撃がなかなか当たらないこともあり得ます。レッサー・デーモンは空中にいる時には魔法で、地上にいる時には直接ツメを立てて、パーティに攻撃をしかけてきます。また、１～６体の使い魔を召喚することもあるため、それらとも戦わなければなりません。見事にレッサー・デーモンを倒すことに成功すると、その時点で使い魔も消滅します。そして目的地であるビュラーンの町に入れるようになるのです！

Wモンスターについて

ルートを移動中、ある確率でワンダリング・モンスターと遭遇します。移動歩数回遭遇チェックを行い、運が悪いと複数のモンスターと戦うことになるのです。今回のWモンスターはナメクジ、バイパー、ファイアー・ビートル、コボルト、ジャイアント・ホーク、ドラゴンフライなどで、１～５匹の群れと遭遇しました。

第2回結果発表

順位	ターン	キャラクター名	性別	職業	神	仲間	ルート	ペンネーム
1	67	ザイア	女	10	1	4	B→M	樹勅殿神
2	70	マリウス	男	10	4	1	B→M	ふにふにぷー
3	71	グリーグ	男	7	×	×	A→F	緑丸
4	73	グリーム	女	10	1	1	B→M	ヴェー
5	74	メイホウ	女	9	1	3、5	B→N	MAA公
6	75	ラエスリーネ	女	5	1	5	B→N	由木悠
7	76	ミンメイ	女	10	1	1、3	B→N	ミッキー
7	76	ガーナ	男	1	1	5	A→F	福や
9	79	シェーラ・ミス	女	10	1	1	B→M	三剣速人
9	79	ジュリアン・ソロ	女	3	×	1	B→M	赤い瞳のシェスタ

順位	ターン	キャラクター名	職業	ペンネーム	順位	ターン	キャラクター名	職業	ペンネーム
11	80	フィーナ	10	ヴァイ	44	109	クリスティ	1	にゃんぺい
11	80	スクルド	7	BANPEI	44	109	チェロ	9	松田武夫
11	80	ゼピロス	1	入江慎一	47	110	パオ	8	byサイぞう
14	81	カーシ・リーウ	3	久月ノ宮翔一	48	111	ウィーザ	4	へきるさん命
15	82	リブ	10	柳瀬理奈	49	114	フサーザート	5	ガク
16	83	イフーラル	6	イフーラル	49	114	ハニカ	10	なおひと
17	84	パエルミン	9	はやしらび	49	114	シリア＝フェイク	8	雪影つくし
18	86	アドニス・パイラ	7	LOVE 2 カムナ	49	114	ジャストランス	1	白い聖騎士
19	87	ファリスティナ	5	みたらしあん子	53	115	アミシャル	9	きさらぎりあ
19	87	カルミナルサキ	7	葉月奈寛美	53	115	パラボ	9	五十嵐祐子
21	88	マイファン	10	霧幻悠三	55	116	ミツヒデ・アケチ	7	ミツヒデ
21	88	ル・ルーガナ	2	仙林潔	56	118	ラウ	4	たにし
23	89	エル	10	なんと納豆!!	57	119	ルナーグ	2	としゆきさとる
24	90	チュン・ヒサカー	10	ぽこぺんぺん	58	121	ルール	1	るーる
24	90	ロア・デルターノ	10	根性一発	59	122	レジェンド	5	熱血ＲＰＧ野郎
26	91	トライゴニル	3	雲龍mkII	59	122	ティルティル	10	がらう
27	92	ヒデジ	9	河原	61	123	ヴァリウス	2	サムソン
28	95	レイザー	2	ドギューン	61	123	リリス	9	カオス
29	96	ルシェリェ	5	七瀬光流	61	123	リストム	10	つぢあきひこ
30	97	ルーリー	10	Inspector	64	124	ルウォーク	9	桐生旋花
30	97	エルナミージュ	10	秋堂まどか	65	126	アルトス	7	ジェーン
32	98	ブレイド	10	樋ロ一夫	66	127	シャムロック	10	J.Sはモモがすき
32	98	ファリア	7	らいすまん	67	128	ガウ	7	暁のくじら
34	100	サラ	4	霧原かえで	67	128	ジンデリー	1	ゴースト
34	100	レニーン	10	ストルイピン	69	129	ララー・カミーュ	7	金井綱史
36	101	ジェラルダイン	10	クライツァー	70	130	ジュイゼ	7	幻季
37	102	ロゥア・シッタ	1	ひよこレンジ	70	130	ベル・ヴァイヤー	3	風翼
38	104	ライムスター	10	PF21	72	131	ディスメルス	7	瑠迦
39	105	ギルガメス	6	オラオラ	73	132	ガルバード	9	孝ヤス
40	106	リジー	2	大	74	134	クリム	10	将軍家光
41	107	レフティア	4	あくたけけけ☆	75	135	ガミ	1	己の喜び
41	107	ムラサメ	1	取石絹	75	135	ドズリッド	7	すえぞう
43	108	ランドルフ	4	大森正太	77	138	リテックス	7	久川やあ
44	109	ライト＝リディア	10	樋口宗隆	78	139	ウルフ・ファング	10	月化狼人

777	325	アイン	男	8	1	1、4	B→N	カニアーマー・マークII
999	392	セイリュース	男	10	1	1、4	B→N	蘭紅蓮法

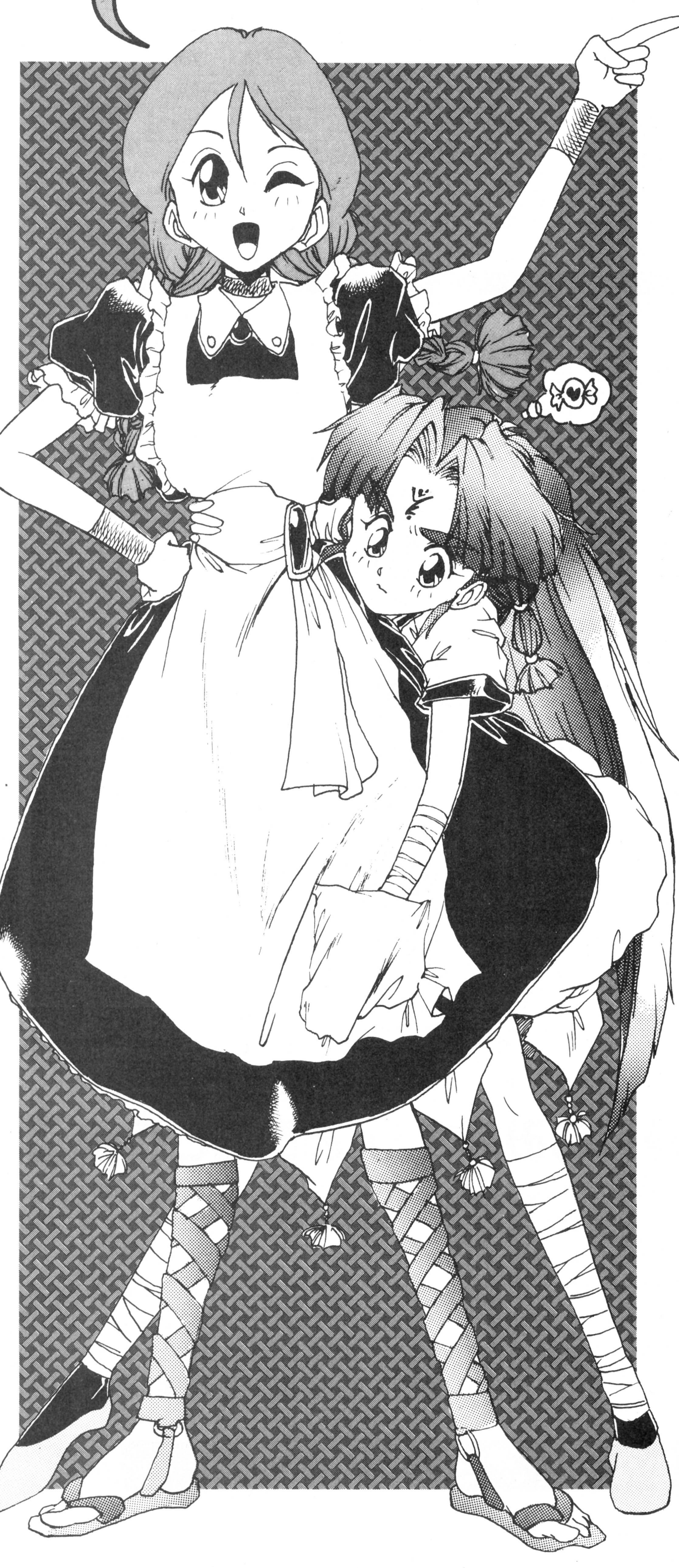
上位入賞者のみなさん、おめでとう♥

今回の冒険で好成績をおさめた（少ないターン数でビュラーンの町に入った）のは、上に紹介したキャラクター＆プレイヤーたちでした。自分の選んだルートや行動に合ったクラスをいかに選択していたかが、ポイントとなったようです。もちろん、難敵であるレッサー・デーモンとの戦闘を効率よくクリアするだけの能力＆運も必要でしたけどね！

１～３位に入賞したプレイヤーたちには、ここでその栄誉を称えると共に、カムナのフィギュアと「ルートランサー」の設定資料集をプレゼントします！　惜しくも入賞は逃したものの、ベスト10に入った４～10位のプレイヤーにも設定資料集をプレゼントします！　また、今回の特別賞として、ゾロ目賞を用意しました。該当者のみなさんにもプレゼントをお送りします！

1位になったザイアさんはさらに…

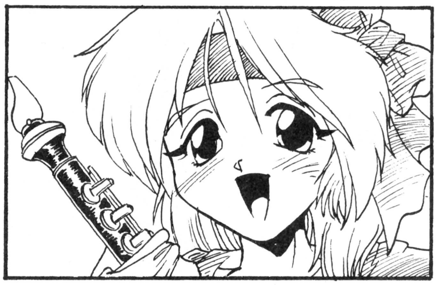
おめでとうございま～す♡
1位になったザイアさんにはこの土地をプレゼント！



みなさんこんにちは、リーナです。リルメルの村をはじめ、このあたり一帯を治めている領主の娘なんですけど……ちゃんと覚えてくださってます？

さてシナリオ２の優勝者は、大地母神アーミスを信仰している吟遊詩人のザイアさん（女性）です。本当におめでとうございます！今回の功績を讃え、ザイアさんには下の土地をプレゼントします。これであなたも村の住人ですね！

ここでお詫びです。今回の応募ハガキにミスがありました。本当のボーナスポイントは５点なのですが、10点と書かれていたのです。10点として計算されていた方は、すべて半分の数値として処理させていただきましたので、ご了承ください。



【住所】

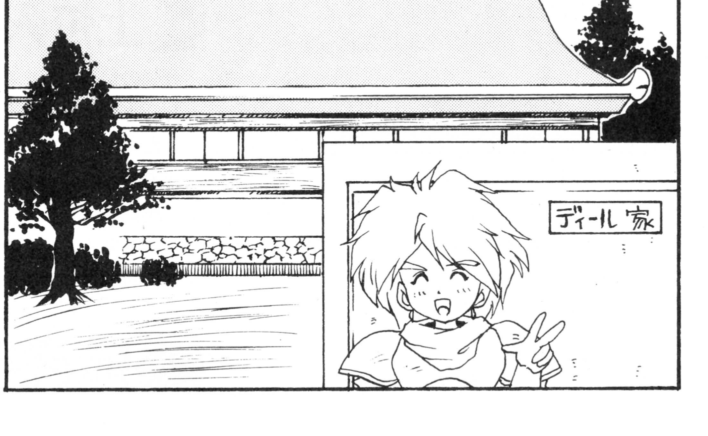
ミオラ街道沿い
りんごの花咲く丘

ミオラさん、おめでとうございます！　ミオラさんには村の地図をお送りいたします♡　建てたいお家が決まったら、おハガキくださいねっ！

SCENARIO1の優勝者
ディールさんのお家が
建ちましたっ！　わ～～いっ！

ディールさんから、お家のことでお手紙をいただきました！
「みなさんはじめまして、ディールです。リルメルの村って木造の家が多いみたいなんで、石造りにしてください。純和風、忍者屋敷でもかまいません」

ご注文の通り石造りの家を建てました！　内装は東方の島国、カスミノクニの職人さんにお願いしたため、いたるところにしかけがあります。気をつけてくださいね！



ゲーム参加者のみなさんのイラストギャラリー♥



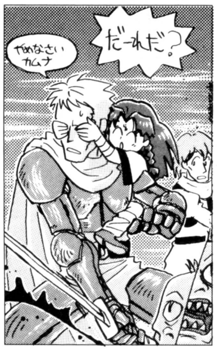
◀大阪府・はるこうさん　まーそんなこと言わずに（笑）。これからもよろしくお願いします。



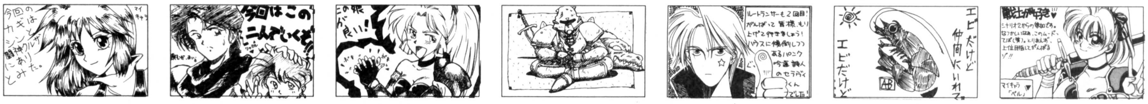
◀兵庫県・KOI-J-Jさん　まさにその通りですが、ちょっと悲しいです（涙）。



◀福岡県・大黒10さん　熱心な信仰は必ず祝福をうけます。変わった姿ですがかわいい。



◀東京都・6月歯医者さん　ていねいなイラストありがとうございます。今回も最高（笑）。



▲兵庫県・タカサキ・サトシさん　▲神奈川県・通天閣三蔵さん　▲愛知県・仙人掌さん　▲神奈川県・うっぴょぴょぴょさん　▲埼玉県・N．J．Rさん　▲福岡県・ABさん　▲京都府・たてな知さん

どうも、マスターの林田です。質問に答えます。

■魔法、または物理攻撃が効かないモンスターはいますか？〈秋田県・Lマーベリックさん〉

●基本的にはいません。ただ、おそろしく抵抗値の高いモンスターはいますが……。

■魔法使いの場合、呪文を唱えるのにターンを消費しますか？〈宮城県・T.Mさん〉

●かかりません。この世界の魔法使いは、あらかじめ呪文を待機させておき、キーワードで発動させるためです。

■プレイヤーの種族は、人間しかダメですか？〈石川県・林原めぐみ様命さん〉

●うーん、特に指定してませんので、ＯＫです。新ルールを用意するかも。



▲山形県・長崎ちゃんぽんさん　▲神奈川県・さがさん　▲東京都・重装機兵ヒラケンさん



▲福岡県・龍牙翔さん　▲東京都・ホロコーストさん　▲静岡県・なしえさん



▲東京都・閃鷹丸さん　▲神奈川県・軽装機兵改軽騎さん　▲東京都・タツトラさん



◀京都府・M・Westvillさん　このマイキャラいいです。結果はどうでしたか？



◀埼玉県・コボリマサノブさん　男性の吟遊詩人の中で、もっとも力強い感じがします。



◀茨城県・こんてんさん　変わった小動物はたくさんいます。みなさん探してくださいね。



◀東京都・暗黒龍さん　わかりました。参加は認めますが、何の特典もありませんよ（…）。



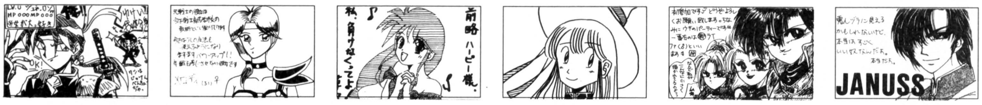
◀福島県・朱理和都さん　ごめんなさい。でも書き方はあってましたよ。また参加してね。



◀神奈川県・河原さん　ごめんなさーい。不安にさせてしまったようですが大丈夫でしたよ。



◀長崎県・SIVAさん　今回は吟遊詩人で参加ですね。戦闘は苦手ですが、速いですよ。



▲大阪府・Melon=Teaさん　▲兵庫県・麻生英亜さん　▲愛知県・水島風花さん　▲千葉県・ROMCHISNさん　▲東京都・秋本麻弥さん　▲静岡県・美影月夜さん



▲東京都・健さん　▲東京都・フライドキッチンさん　▲東京都・桃龍娘々さん　▲愛知県・醒我望さん　▲神奈川県・霧隠コタローさん　▲愛知県・高綾こうのさん



▲東京都・雲野★月さん　▲宮崎県・伊吹草麻さん　▲東京都・蒼明さん　▲神奈川県・樋口宗隆さん　▲山形県・ニコポンさん　▲岩手県・緒川むつきさん



▲神奈川県・嶺上開花さん　▲和歌山県・赤い星さん　▲兵庫県・ふにゅきちさん　▲神奈川県・砂ちゃんさん　▲京都府・久川やあさん　▲千葉県・霧原かえでさん



◀新潟県・YMDさん　◀沖縄県・うれのさん　◀愛知県・カマラさん　◀宮崎県・DJKさん　◀愛知県・じゃんじゃかじゃんさん　◀愛知県・中村けーぞさん

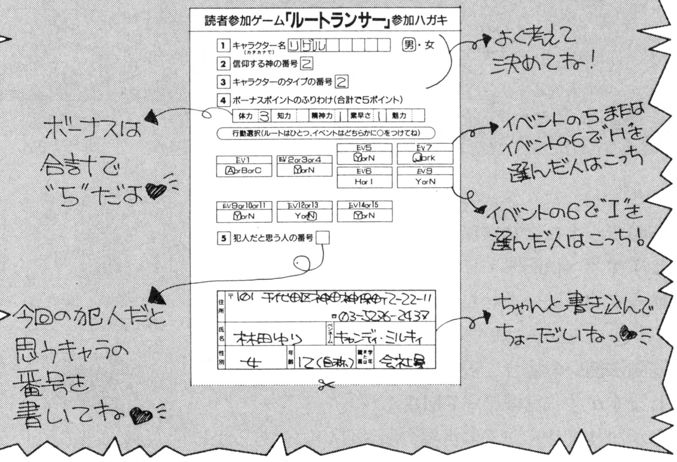
読者参加ゲーム「ルートランサー」への参加方法♡

まずはこのゲームに参加するキミの分身を作ろう！　キャラクターの作り方はP.116〜P.117を見てくださいね。記入ミスがあると参加できなくなるので、ボーナスポイントの合計値などは入念にチェックするようにね！

キャラができたら、P.118から始まるコミック、P.120から始まるゲームをよく読んで、途中にあるそれぞれの指示に従って行動を選択してください。すべての行動が決まったら、P.130とP.131の間にある応募ハガキにキャラクターのデータや行動選択を書き込んで、応募してください。



[応募ハガキの正しい書き方]



《優勝者はこうして決まる!!》

このゲームは、とにかく少ないターン（1行動、1ターン）で目的を達成したプレイヤーが勝者となります。それだけに、どんなキャラを作るかはもちろんのこと、「いかにそのキャラに合った行動やルート選択をさせるか？」がポイントになるわけです。キャラの得意なことや不得意なことを頭に入れつつ各イベント内容を推理し、もっとも少ないターンで目的を達成できるような行動を選んでください。



《このゲームで良い成績を残すと…》

優勝者はもちろんのこと、10位までに入ったキャラを誌上で表彰し、ステキな景品をプレゼントします！　カムナのフィギュアや「ルートランサー」の設定資料集など、ほかでは絶対に手に入らない貴重なものばかりですので、がんばってくださいね！

また、特別賞も各シナリオごとに設定し、合わせて表彰＆プレゼントします！　特別賞の内容は毎回変わりますからお楽しみに！





SCENARIO4は7月号（5月30日発売）に登場するよ♡

こんなに出る出る～

電撃攻略王

『フォーチュン・クエスト』は電撃文庫だけどさ とにかくっ

春の新刊ラインナップだよ～！



エメラルドドラゴン 公式ガイド

電撃PCエンジン特別編集
A5判 96ページ(オールカラー)
定価890円(税込)

ⒸNEC Home Electronics, Ltd.／Media Works／グローディア／ライトスタッフ

絶賛発売中



スーパーロボット大戦EX 完全攻略ガイド

電撃スーパーファミコン特別編集
B6判 80ページ(オールカラー)
定価680円(税込)

Ⓒ葦プロ／創通エージェンシー・サンライズ／ダイナミック企画 ⒸBANPRESTO 1994

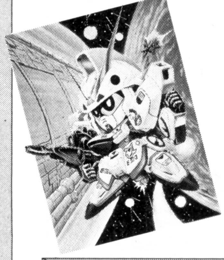
絶賛発売中



電撃ウラワザ王 '94年完全版

電撃スーパーファミコン
ウラワザ班特別編集
A5判 336ページ(オールカラー)
定価1,500円(税込)

4/2発売



SDガンダムGX 完全攻略ガイド

電撃スーパーファミコン特別編集
B6判 88ページ(カラー56ページ)
定価680円(税込)

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⒸBANDAI 1994

5月発売予定



フォーチュン・クエスト ～ダイスをころがせ～ 公認ファンブック

フォーチュン・チーム編
A6判 112ページ(オールカラー)
価格未定

Ⓒ深沢美潮(WiZ)／迎夏生／角川書店／ZAMUSE 1994 ⒸBANPRESTO 1994

5/10発売予定

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

※地域によっては、発売が遅れる場合がありますので、ご了承願います。

あぁ、こんなに出てるんだ…

遊ぶだけじゃものたりない！
超人気の名作ゲームに
迫力サウンドのCDとイラスト満載のブックで
さらに熱い生命を吹きこんだ
ゲームファン熱狂の
超大型CDブック決定版！

DENGEKI CD BUNKO

絶好調発売中!! 電撃CD文庫ベストゲームセレクション 全ラインナップ 定価各3,800円(税込)

規則で縛りつける産休代理教師に立ち向かえ！
清華女子高5人組の結成秘話が今、明らかになる



卒業 第1学期
結成！ うわさの5人組

「清華祭」に向けて張り切る5人組に新たな障害が…
今度の大騒動はとうとう国際問題にまで発展する!?



卒業 第2学期
学園祭は大騒ぎ！

5人組が卒業を間近に最後の大暴れ！ 担任教師の
妨害を5人の友情パワーははねのけることができるか？



卒業 第3学期
超えろ！ 涙の卒業試験(完)

世界一の格闘家を決める「キング・オブ・ザ・ファイターズ」
を舞台に繰り広げる宿命の兄弟、テリー&アンディの復讐劇!!



餓狼伝説 No.1
復讐の狼

壮絶な闘いを乗り越えて、テリーはついに宿敵ギースに迫る…
目指すはギースタワー、アツく燃えるラストバトルが弾ける!!



餓狼伝説 No.2
孤高の狼(完)

PCエンジン版のサウンドを完全収録！
伝説の音色が今、甦る…



エメラルドドラゴン
ゲームミュージックアルバム

超ロングヒットゲームがCDドラマで初登場！
祖国回復をめざすマルス王子の闘いの記録



ファイアーエムブレム
旅立ちの章

宿命の剣士、集う……これぞ侍日本大活劇!!
燃える剣劇アクションが初のCDドラマ化！



サムライスピリッツ
邪神復活之巻

電撃CD文庫 増刊❶



オリジナルテーマソングを完全収録！
ファン必携のコレクターズアイテム!!

卒業 ソングコレクション
税込価格2,800円

ご注文はお近くの書店で！

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

遊⚡感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

コミック	●絶賛発売中!	魍魎戦記摩陀羅全集vol.6 MADARA赤LASA② 田島昭宇 定価980円
	●絶賛発売中!	宇宙の騎士テッカマンブレード 原作:杉田篤彦・谷崎あきら 作画:鈴木典孝(スタジオOX) 定価980円
	●絶賛発売中!	卒業～グラデュエーション～コミック傑作選 内野文吾、西野司、うらべ・すう 他 定価900円
	●4月26日発売	イース⑦ 羽衣翔 定価950円
	●4月26日発売	しろー駄作劇場 しろー大野 定価1100円
文　庫	●4月8日発売	竜剣物語① ペンハリゴンの騎士 著:D.J.ハインリヒ 訳:安田均／笠井道子 定価620円
	●4月8日発売	血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス 真行寺のぞみ 定価500円
	●4月8日発売	サークⅢ 幸田佳子 定価520円
CD文庫	●絶賛発売中!	サムライスピリッツ 定価3800円
	●絶賛発売中!	卒業～グラデュエーション～第3学期（完結編） 定価3800円
攻略王	●絶賛発売中!	エメラルドドラゴン公式ガイド 電撃PCエンジン特別編集 定価890円
	●絶賛発売中!	スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド スタジオオルフェ 定価680円
	●4月2日発売	電撃ウラワザ王 '94完全版 電撃SFC特別編集 定価1500円
その他	●5月下旬発売	ガンダム大図鑑②〈ザンスカール戦争編下〉 定価880円
	●5月中旬発売	ビースト&ブレイド／スーパーパワーブック 予価1400円

※定価・予価はすべて税込みです。

RADIO TV 最高速の「電撃シリーズ」が、テレビ&ラジオで大暴れ
4月8日の『銀河戦国群雄伝ライ』を皮切りに、テレビアニメ&ラジオが続々スタート

▼ラジオドラマの他にゲストとのトークもあるぞ！



さまざまなメディアで活躍中の「電撃」が、今度はテレビ&ラジオに大進撃！　いよいよ4月8日から、テレビ東京系全国ネットで放映開始のアニメ『銀河戦国群雄伝ライ』は、現在順調に制作進行中。毎週金曜日夕方6時30分から7時は、テレビに釘付けだ。

また、文化放送「電撃アワー」にラジオドラマの新番組がふたつ登場する。まずはじめは、兄弟誌「電撃コミックGAO！」で大人気連載中の『爆れつハンター』。こちらはラジオドラマの他に、原作のあかほりさとる先生と声優の水谷優子さんのトークもあるのだ。そしてもうひとつ、『極道くん漫遊記外伝～生き血をすする聖女たち』（原作：中村うさぎ）。主人公ルーベット役とDJは、三石琴乃さんが担当する。どちらも4月15日から毎週金曜日、文化放送（『爆れつ』は深夜1時から1時半、『極道くん』は1時半から2時）で放送開始だ！



▲ルーベットがラジオドラマでも大暴れ!!

▼4月8日（金）からの放映開始。絶対に見逃すな！



COMIC 沢田翔先生のコミックス登場
豪華新装版を含むコミックス①～③巻を同時発売

「電撃コミックGAO！」で大好評連載中のコミック『魔狼王烈風伝』が、「電撃コミックスEX」より3巻まとめて同時発売される。この物語の主人公、陣内焔（じんないほむら）はごく普通の不良高校生。だが正体不明の声を聞いてから、彼も知らない本来の姿、異世界・幽冥界（ゆうめいかい）の騎士・魔狼王（まろうおう）としての運命に巻き込まれていく。幽冥界と対立する晦冥界（かいめいかい）の魔物たちが狙っているのは、魔狼王・陣内焔の持つ神器（じんぎ）「炎帝（エンティ）」。いままさに襲い来る晦冥界の魔物たちと、焔の壮絶な戦いが始まる……。ファンタジーコミックの旗手、沢田翔先生が、全身全霊を込めて放つ傑作中の傑作だ。3月30日に発売される3冊は豪華新装版を含んでおり、定価各1000円。長い間、ファンに待たれていたコミックス化だけに今回の発売は見逃せない。ぜひ3冊まとめて手にいれて欲しい。







◀▲おまちかねの電撃コミックス『魔狼王烈風伝』3巻同時発売で、表紙もすべて描き下ろし。

COMIC 我らがマイトの大冒険活劇!!
吉富昭仁先生による、全編描き下ろしの1冊を見よ

本誌の兄弟誌、「電撃コミックGAO！」誌上で人気連載中のコミック『ローンナイト2』。なんとこのコミックの番外編が、完全描き下ろしで「電撃コミックス」より登場する。その名も『ローンナイト2特別編　遙かな雲海の城』。吉富昭仁先生が放つ、冒険あり、ギャグあり、感動ありの冒険大活劇だ。定価560円で絶賛発売中。



COMIC 『聖痕のジョカ』が単行本化
最高位の聖痕を背負う少女の物語！

カルデア王国の王の紋章である、25のルーン文字"聖痕"。王の崩御とともに、25人の若者の肉体に分かれた"聖痕"をめぐって、次代の王座を賭けた壮絶な戦いが始まる！「電撃スーパーファミコン」で連載されている人気コミック『聖痕のジョカ』が、4月下旬に950円（予価）で発売される。原作に大塚英志先生、作画に相川有先生のゴールデンコンビでお届けする超大作。まさにファン待望の1冊だ。

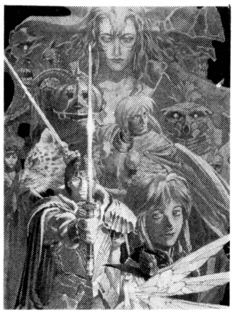


速報！　TVアニメ『銀河戦国群雄伝ライ』のキャスト決定。竜我雷に檜山修之さん、紫紋に三石琴乃さん、麗羅に熊谷ニーナさん、太助に山口勝平さん、狼刃に山田栄子さんだ。ラジオドラマ『爆れつハンター』のキャストも決まったぞ。キャロットに古本新之輔さん、ティラに林原めぐみさん、マロンに真殿光昭さんだ。また、『爆れつ』は4月18日から毎週月曜日夜10時から10時半、東海ラジオでも放送される。同じくラジオドラマ『極道くん～』が、ラジオ大阪（4月17日から毎週日曜日、夜10時半から11時）と大分放送（4月19日から毎週火曜日、夜11時から11時半）でも放送される。

BOOK 電撃文庫の新刊3連発が、キミの想像力を直撃!
『D&D®』のファンタジー世界を堪能できる『竜剣物語』など見どころたっぷり

「電撃文庫」が新たに3冊の小説を送り出す。さっそく1冊目に紹介するのは、TRPGの元祖『D&D®』のファンタジー世界を舞台にした小説。主人公であるジョーは、ペンハリゴンの騎士になることを夢みる少女。そして重要な登場人物となる、騎士であることを捨てた、かつての英雄フリン。二人は宿命的な出会いを果たし、巨大な運命の渦へと巻き込まれていく……。『竜剣物語① ペンハリゴンの騎士』(著:D.J.ハインリヒ 訳:安田均/笠井道子 イラスト:安彦良和)は、こんな壮大な設定で展開する正統派ファンタジー小説の決定版。実際にTRPGで『D&D®』をプレイしているファンのキミなら、ゲーム世界のイメージがますます膨らむことだろう。ぜひ一読をおすすめするぞ。


▲イラストは安彦良和先生が担当。正統派ファンタジーだ。


▲大人気パソコンゲームを小説化。

さて、お次の2冊目もゲームの関連小説。とはいっても、こちらはパソコンゲームのはなし。『サークⅢ』(著:幸田佳子 イラスト:結城信輝/百鬼丸)は、大ヒットを記録した同名パソコンゲームの小説版。妖精界、妖魔界、人間界を舞台にした、主人公ラトクの冒険が描かれており、パソコンゲームをプレイした人にはこたえられない内容だ。


▲超日常体験を綴る異色ファンタジー!

最後に紹介するのは、一変して学園モノ。ただし、この『血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス』(著:真行寺のぞみ イラスト:松原あきら)は普通の学園モノじゃないぞ。スプラッターあり、メルヘンありの異色ファンタジーなのだ。ちょっと変わったお話を楽しみたい、というキミにピッタリの1冊だ。

MOOK 究極の餓狼ムック発売間近!
テレビ版の『餓狼伝説』スペシャルアニメを徹底紹介

電撃ムックシリーズ『パーフェクトコレクション バトルファイターズ餓狼伝説』(定価1480円)が、いよいよ4月8日に発売される。このムックは、テレビスペシャルとして放映されたアニメーション「バトルファイターズ餓狼伝説」を徹底紹介した本で、ファン必携の1冊。超人気アニメーター・大張正己先生が描き下ろす究極の餓狼ギャラリーなど、豪華なイラストが満載。餓狼ファンは要チェックだ。



BOOK 超人気ゲームの完全攻略本!
この1冊で『スーパーロボット大戦EX』はOK

バンプレストより絶賛発売中のシミュレーションゲーム『スーパーロボット大戦EX』の攻略本が、「電撃」から発売された。タイトルもズバリ『スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド』! 気になる内容はというと、ゲーム中の3人の主人公による3種類のシナリオを徹底攻略。他にもゲームに登場する全てのマップ&ユニットデータを、わかりやすく収録している。大ヒット作『第3次スーパーロボット大戦』の続編として発売されるこのゲーム、ぜひともこの完全攻略ガイドを片手にプレイして楽しんでもらいたい。



流行のきざし

はやり

HAYARI NO KIZASHI

VIDEO & LD

美少女戦士セーラームーンR　VOL.1

東映／４月21日発売／¥5,300(税込)



テレビで感動のフィナーレを迎えたばかりの「セーラームーンR」が早くもＬＤ化される。ダークキングダムの野望を打ち砕いたうさぎの前に、カーディアンと呼ばれる謎の妖魔が出現。うさぎたちは再びセーラー戦士として戦うことになるが……。宇宙からやってきた新たなる敵〝エイルとアン〟、そしてタキシード仮面に替わるお助けキャラ〝月影の騎士〟が登場する「Ｒシリーズ」序盤の第47話から第50話の４話を収録。今回もシリーズ特典があるので、ファンは要チェック！

ゴーストスイーパー美神　VOL.1

東映／４月21日発売／¥9,800(税込)



えっ!?　もう終わりなの……っていう感じで突然終わってしまったテレビシリーズ。もうセクシーな美神さんや、かわいいおキヌちゃんに会えないよォ～と嘆いているファンのためにビデオの発売が決定したぞ！　日曜の朝に放映されていたということもあって、全話見たという人は少ないはず。ＰＣエンジン版のソフト発売にそなえて、このビデオでしっかり予習しておこう。今回は第１弾ということで、第１話から第４話までを収録。ファンはくり返し見て、新シリーズにそなえるべし。

マーズ　RV-1

ＫＳＳ／レンタル中



横山光輝原作のＳＦアクション巨編を、原作のイメージに近い形でついにＯＶＡ化。超能力戦と巨大ロボットアクションのエッセンスを盛りこんだ迫力のある作品に仕上がっているぞ。森木靖泰がデザインした独特なデザインのメカにも注目。今回のＲＶ－１は、第１話と第２話をまとめて収録している。

機動戦士Ｖガンダム　⑧

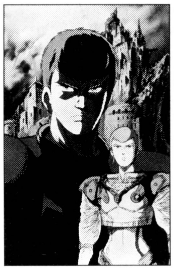
バンダイビジュアル／４月21日発売／¥9,800(税込)



ルペ・シノの追撃でボロボロになったウッソのコア・ファイターを迎えたのは、母ミューラの作ったＶ２ガンダムだった！　新型ＭＳ〝Ｖ２〟が登場する、第29話「新しいスーツＶ２」をはじめ、巨大ＭＡ〝ドッゴーラ〟がウッソたちと死闘をくり広げる第32話「ドッゴーラ激進」ほか全４話を収録している。

装甲騎兵ボトムズ－赫奕たる異端－①『回帰』

バンダイビジュアル／４月21日レンタル開始



カルトな人気を誇っていたＴＶシリーズ「装甲騎兵ボトムズ」の直接の続編がＯＶＡで10年ぶりに登場する。前作から32年後の世界を舞台に、再びＡＴを駆るキリコの運命は!?　制作スタッフにはオリジナルメンバーを中心に、今西隆志、佐山善則など実力派が参加。クオリティーの高い映像に仕上げている。

怪傑ズバット　VOL.4

東映／４月21日発売／¥9,200(税込)



キザな役をやらせたら日本一の俳優、宮内洋が主演の人気シリーズ完結編。飛鳥を殺した犯人を追っての、早川健の復讐の旅についに幕が下ろされる！　首領Ｌを追いつめたズバットの前に現れたのは……!?　そして、飛鳥を殺した真犯人の正体は!?　第25話から最終回である第32話までを収録。

プラスチックリトル

ＳＭＥ／発売中／¥6,600(税込)



よしもときんじ＆うるし原智志の豪華コンビで贈るＯＶＡ。惑星イエッタの雲海を舞台に、父の跡を継いで茶々丸の船長をつとめる少女ティータの活躍を描く。見どころはなんといっても、２万枚を超えるセルを使用したという動きの細やかさ。もちろん、お色気もあるぞ♥

真・孔雀王 上 ～天魔復活～

パイオニアＬＤＣ／４月25日発売／¥6,800(税込)

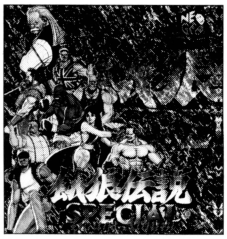


おなじみ荻野真原作の人気コミックをベースにしたＯＶＡ。通算４回めのＯＶＡ化となるが、今回はシリーズ完結編ということで、長かった孔雀の戦いに終止符が打たれることになりそうだ。気になるストーリーは、原作の〝天蛇王〟編をベースにして、アレンジを加えたものになるぞ。

CD

餓狼伝説SPECIAL ～IMAGE ALBUM Part1～

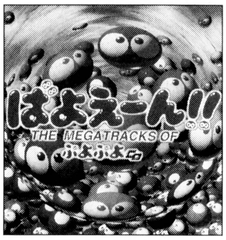
ポニーキャニオン／4月21日発売／¥2,500(税込)



新世界楽曲雑技団による、ネオジオ人気ソフトのアレンジバージョンを10曲収めたイメージアルバム。シングルCDで同時発売される、千葉麗子の〝不知火舞のテーマ″の別バージョンのボーカル曲も収録している。

ばよえ〜ん!! ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD

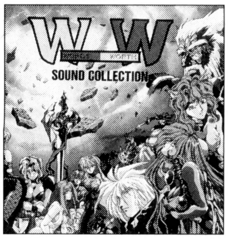
NECアベニュー／4月21日発売／¥2,800(税込)



ついにでた！100パーセント混じりっけなしの『ぷよぷよ』オンリーの音楽CD。PCエンジン版『ぷよぷよCD』のアレンジバージョンはもとより、三石琴乃や冬馬由美ら人気声優陣によるオリジナルドラマも収録されているという豪華な内容。

ワーズ・ワース　サウンドコレクション

NECアベニュー／発売中／¥2,800(税込)



PC－98で発売されたエルフ入魂のRPG『ワーズワース』のオリジナルバージョン全27曲と、MIDIアレンジ版4曲を収録したボリュームたっぷりのアルバム。ちなみにオリジナルバージョンもステレオで収録されているぞ。

ナムコ グラフィティ コレクション ～ベスト10～

ビクターエンタテインメント／4月21日発売／¥2,800(税込)

NOW PRINTING

過去8年間にわたって同社から発売された〝ナムコビデオゲームグラフィティ″シリーズ。このアルバムは、そのシリーズの中から、ユーザーの人気投票で選ばれたオリジナル版11曲、アレンジ版11曲を収録したメモリアル的な1枚だ。

新　桃太郎伝説

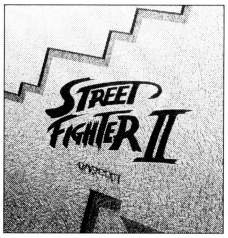
ビクターエンタテインメント／4月21日発売／¥4,500(税込)



昨年の年末に発売された、SFCソフト『新　桃太郎伝説』のすべてを収録したアルバムが登場。オリジナルバージョン55曲を完全収録はもちろんのこと、アレンジバージョンも8曲収録している。さらに、3枚組でこの値段という、お得な1枚だ。

ストリートファイターII

SME／4月1日発売／¥3,000(税込)

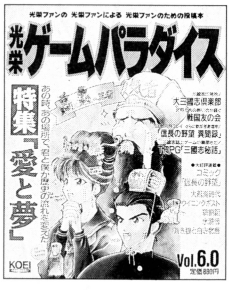


『ロックマンX』に続くリニューアル・アレンジ・ラインナップの第2弾が早くも登場。今回はギタリストの鳥山雄司のアレンジにより、いままでの『ストII』のCDとはひと味違う、豪華な仕上がりになっているぞ。

BOOK

光栄ゲームパラダイス　Vol.6.0

光栄マニア御用達の投稿メイン本、「光栄ゲームパラダイス」もいよいよ6冊め。今回の特集のテーマは「愛と夢」。読者からの投稿をメインに永遠のテーマ愛と夢に迫る。また、誌上ゲーム「三國志秘話」も今回からスタート。読者が三国時代の武将になって新たなドラマを作り出すという読者参加ゲームなのだ。



▲AB版、128ページ。定価¥880で好評発売中。読みごたえがあるぞ！

EVENT

「天地無用！　魎皇鬼」春の祭典

第2期シリーズが待ちきれないファンのために、この春全国各地で「天地無用！　魎皇鬼」春の祭典が開かれるぞ。場所と日程は、東京（杉並公会堂）4月3日、福岡（都久志会館）4月10日、大阪（万国博ホール）4月17日、名古屋（名古屋市公会堂）4月30日。入場料金は、すべて全席指定の税込み¥2,700。くわしくは、電話03-3972-1850、「天地無用！　魎皇鬼」運営管理事務局まで。



▲チケット購入者のみが手にすることのできるLDシングルがこれだっ！欲しければ参加せよ!!

EVENT

餓狼伝説　映画化記念イベント



▲ふとしたことがきっかけで「幻の闘衣」を求めて、旅立つことになるテリー。地中海にあるロドス島で、彼を待つものは!?



▼アンディ（右）と舞（左）。2人の関係がどうなるのかも気になるところだ。

この夏公開される映画「餓狼伝説」の雰囲気をひとあし早く体験できちゃうイベントが、4月10日、東京の松竹セントラル1（地下鉄日比谷線東銀座駅下車徒歩5分）で開催される。当日は映画の最新情報はもちろんのこと、ゲーム大会や、監督の大張正己、錦織一清、千葉麗子をはじめとする豪華ゲストによるトークなど、盛りだくさんの内容。もちろん、来場者にはプレゼントもあるぞ。

このイベントに参加するには、当日午前8時30までに会場の松竹セントラル1にくればOK。ただし、先着順なので遅れると入れなくなるかもしれないので注意してね。



イラスト／水玉螢之丞、九月姫、十羽織和磨、白虎かなめ



爆発！フリートークコーナー

やほー、桃美だよん。今月は、ＰＣエンジン誌として避けて通れない話題から……。

■このごろ、他ＰＣエンジン誌が休刊になってるんだけど、我らが電撃ＰＣは大丈夫なの？　もしダメなら、アンケートで「価格が高い」にしたオラだが、700円でもがまんするよ。それでもダメならオラひとりで電撃ＰＣ５冊でも10冊でも買うから休刊にはしないでね。＜茨城県・発刊から毎月買っているオラさん＞



▼大阪府・格闘戦士Ｒさん　先月の記事にもあったね(笑)。（桃美）



▲福岡県・木戸弘人さん　早くやってみたいものですわ。（竜子）

■愛読していたＰＣ誌がなくなってしまった……。初めてハガキが載った雑誌だっただけにショックだった。そういうわけで同じ移住組のみなさんも、先住組のみなさんも、今後ともよろしく…。＜山梨県・怪人サバ男さん＞

●みなさんもご存じのように、ＰＣ誌が２誌なくなってしまいました。とっても残念です。ただ、ＰＣエンジンはまだまだ現役の第一線で活躍している（していける）マシンですから、このことがすぐにＰＣエンジンの衰退につながるわけではありません。あまり悲観的に考えないようにしてくださいね！　また、「電撃ＰＣは大丈夫なの？」というご質問に対する返答は「大丈夫♡」です（ホント、安心しててＯＫだよ(笑)）。この件に関するおたよりをたくさん頂きました。電撃はがんばりますので、これからも応援してください、よろしく！　なお、「先住」も「移住」も関係ありません。同じ読者なんだもの、気にしないで楽しんでくださいな。



▼新潟県・ややまるさん　シンプルなところがステキ　（理恵）



▲兵庫県・浅葱土龍さん　ザンギエフなんかも同類ね。　（竜子）



▼埼玉県・地久翔さん　時代的にはⅠ→Ⅱ→Ⅳ→Ⅲだもんね。（桃美）



▲神奈川県・ごくらくまるさん　私もよくあったなー。　（桃美）

■３月号の『サムスピ』外伝コミックの中のナコルルのセリフ「こいつ……私の顔は狙ってこなかった」。…１ページめの「ストライクヘッズ」ってセリフは何？(笑)　単なるかけ声？(笑)＜大阪府・照塔鋭人さん＞

●ガルフォードは技をかけそこなったけれど、もし決まっていても問題はなかったと思います。だって、ストライクヘッズは顔じゃなくて、頭のてっぺんを攻撃する技だもの(笑)。



▲神奈川県・大塚理恵さん　カーバンクルがかわいいの。　（理恵）

■最近のゲームは、ややこしすぎると思いませんか？　ゲームが下手な人でも楽しめるような種類のものをもっとたくさん出してほしいです。私は『ＰＣ原人』とかが大好きです。ゲームの下手な私でも楽しめて、しかもかわいい!!＜鳥取県・ぢゃっくさん＞

●ＡＣＴやＳＴＧって、どうしても上級者をターゲットにしちゃうところがありますからね。

扉イラストよりひとこと♡

みなさんこんにちは！　十羽織です！
今回の扉イラストは、ゲームセンターで大流行の『バーチャファイター』なワケですが、十羽織はただ今ハマリの真っ最中です！
いやぁーっ、おもしろいっ!!
ちなみに私は「影丸」と「パイ」を使っていまーす。



▼大阪府・鈴木たけしさん『JET』が楽しみです！（桃美）



■電撃PCエンジンを買い始めて2カ月なんですが、ジャンルの〝DC〟の意味がわかりません。教えてください。＜宮城県・夏月向日葵さん＞

●DC（デジタルコミック）とは、CDロムの大容量を活かした「アニメみたいに動き、音も出るコミック」のことです。AVGと異なり、ゲーム性はほとんどないのが普通です。

■質問です。初めて電撃PCエンジンを買ったんですが、実はPCエンジンを持っていないんです（読者参加ゲームが2本もあったんでつい）。PCエンジンを持ってなくても電撃PCエンジンを買ってもよいのでしょうか？＜大阪府・クモの糸さん＞

●大丈夫♡　気にする必要なんてまったくないからね！　PCエンジンユーザーじゃないけれど、読者参加ゲーム等のために買ってくれている人も結構いらっしゃいますから。電撃PCをどう楽しもうと、それは個人の自由です！



▲千葉県・遠野めぐみさん　素敵よね。（竜子）

■『天外II』『イースI〜IV』『英伝I〜II』を久しぶりにやった後、『ザナドゥ』の記事を見ていたら、愚かな考えが浮かんでしまった。大霊院卍丸、SILVER SWORD、KRELIA SWORD、FLAME SWORD、ELDRAN SWORD、光の剣、太陽の聖剣、DRAGON SLAYERの8本の剣の中で、どれが最強なのだろうかと。＜愛知県・レアチーズケーキさん＞

▼京都府・国士無双さん　ふたりの会話の雰囲気が好き。（理恵）



●これは難問ですね。「特定の敵には特に有効」なんていう剣もあるから、最強の座は、敵次第で変わっちゃいそうです。

■とうとうこれから発売されるソフトが全部SCDに変わってしまった。長いようで短かったHuカード人生。＜群馬県・雷蛇さん＞

●4タイトル存在しているんだから、勝手に人生を終わらせないように(笑)。ちなみにメーカーはすべてテンゲン（えらい！）です。

■桃美姉、理恵嬢、竜子様。なけなしの4万円（バイト代＋お年玉）を持って秋葉原にDUOを買いに行き、本体とソフトは手に入れたものの、「北海道奥尻島募金」に募金したためにお金が足りなくなってRFユニットが買えず、半月たった今でもまだプレイできていない、という奴がいたら笑いますか？……実は俺です。＜千葉県・千葉県のはずれじゃDUOを売ってないさん＞



▲愛知県・浅田有美さん　ぬいぐるみにもなってたよね。（桃美）

●理恵は同じようなシチュエーションで「ごめんなさい、買い物を済ませた後でまた来ます」って返事したそうです。結局、彼女はおつりにもらった端数（400円弱）を丸ごと募金したんだって。こういう方法でもよかったのでは？

■よくゲームには矛盾することがありますが、その矛盾点をみんなで探して楽しむという新コーナーを提案したいのですが、いかがでしょう？　ぼくは絵がスーパー下手なので4コママンガなどは描けないんですよ〜。＜埼玉県・土澤龍也さん＞

●おもしろそうな企画ですね。さっそく募集してみたいと思います。ただしコーナー化できるかどうかはまだわかりませんので、フリートークあてに送ってくださいね！

■元パソコン（PC98）ユーザーとして。今のPCエンジンの状況はあまりよくないと思う。パソコンのソフトが今のように18禁だらけになったのは90年の『ドラゴンナイト』の出現からである。Hなら売れるといって、バシバシとHゲームばかり発売され、他のRPG、AVGの質が下がってしまったのである。PCも今、それに似た状況にあると思う。SCDだからといって、アニメーションや声に固執する必要はないと思う。だからHに頼らず、ゲームの質で勝負して欲しい。＜三重県・キョウさん＞



▲千葉県・夢眠さん　PCでもやってみたいゲームです。（竜子）

●「Hゲームのせいで他作品の質が落ちた」という部分は、はっきりいって暴論だと思う（ゴメンね）。でも「本質とは別の部分にばかり目を向けすぎると危険」って部分はその通りだと思います。



▲東京都・類家こらんさん　後ろのキャラたちの表情が…。（理恵）

■DUO−R150万台突破おめでとう。最近、P



4コマンガSPECIAL



◀大阪府・潮谷宗比呂さん　タムリンの口元に浮かんでいる笑みが、なんとも……。（理恵）



◀静岡県・魔物ハンターKさん　見ているタムリンの方が怖そうな気がする（笑）。（桃美）

▼兵庫県・ふにゅきちさん　おまけの３人も再登場するね。（桃美）



Ｃエンジンのソフトの質が高くなってきているからなぁとうれしく思います。ＣＤを使った家庭用ゲーム機の元祖として、とても頼もしい限りです。けど、いまだに「ＰＣエンジンはオタッキーｏｒマニアだけのゲーム機」だと思っている勉強不足の輩（やから）が多くいます。アニメキャラや美少女もののの多さが原因のようです。「決してそんなゲームだけではない!!」とわからせるために、『天外Ⅱ』や『イースⅠ・Ⅱ』などの代表的なゲームを、上のようなことをいっていた友だちにやらせたことがあります。そうしたら「すごい！」の嵐がやってきました。これで誤解も解けました。<福岡県・Ｖ２Ａさん>

●アニメや美少女系の作品が多いのは事実。けれど、決してそれだけのマシンではないんですよね！　ＲＰＧ、ＳＴＧ、ＳＬＧ（これは少し意外かも）など、様々なジャンルに良質の作品がいっぱいありますから。

■『餓狼伝説スペシャル』で「ギースがレイジングストームを出す瞬間にキムの鳳凰脚を当てるとギースが十平衛に変身する」というのを友だちから聞きました。これ本当なの？<岡山県・ウッキー伸乃輔さん>

●本当です（電撃ＮＥＯ・ＧＥＯ参照(笑)）。……今月はここまで。なお、売買や文通相手募集などの住所を公開するハガキは、当コーナーには掲載できません。ゴメンなさい!!



◀長野県・高想ゆきなさん　各キャラの表情が「いかにも」って感じですわね。（竜子）



▲福岡県・しんごムツベさん　分身できる人って不便かも(笑)。（桃美）

▼三重県・劉備玄徳さん　タンカを運んでくる黒子がいいですわね。（竜子）



移植直訴団

担当：なるみたかし

■新しい『ファイプロ』を出して！　Ｕ系のレスラーはＳＦＣ版で出たのに、ターザン後藤やＭｒ．ポーゴ、デルフィン、新崎人生……名前をあげるとキリがないけど、インディーズの選手が少なすぎると思う。<千葉県・″ファントム水沢″改め″スタンピート・Ｋ″さん>

●知名度の問題やゲーム上の制約など、解決すべき要素は多そうです。でも、ぜひ作って欲しいよね。

■ぼくは日本ファルコムのＲＰＧが好きですので『ダイナソア』の移植を期待しています。<北海道・フィーナのアドルさん>

●シリアスな裏シナリオが個人的には気に入ってます。

▼東京都・健さん　隠し超必殺技やギースも、もちろん入れて欲しいな。





▲高知県・エビちゅさん　夏休みを舞台にしたＳＬＧ。Ｈ抜きでも質が高い。

▶佐賀県・紫あつしさん　あらいずみるいさんの絵を、ＰＣエンジン上でも見たいよね。





▲東京都・青空のぼるさん　「ファイヒス」シリーズもＡＣの力でぜひ！

▼三重県・邪轟さん　『スパⅡ』と『Ｘ』がセットになっていたら最高だが。





▲宮崎県・ＴＯＵＴＥＴＵさん　格闘技誌にもアーケード版の広告が(笑)。

マニア通信

担当：西川ロタマ

やっほ〜っ♡　みなさまお元気してらっしゃいますか？　タマは足をネンザして死にそげなのです（涙）。でもがんばってマニ通しますので、しばらくおつきあいしてねぇ〜っ♡

■みんなゲーセン行ってっか？　ナムコ系列で「ＮＯＵＲＳ」、タイトー系列で「ＴＩＬＴ」をもらおう！　<石川県・つぎこみ男ＨＡＬさん>

●直営のお店に置いてある広報誌ですね♡　ナムコさんの「ＮＧ」は必死で集めてましたよ、タマは（笑）。見かけた人は、もらってみてね♡

■高野文子さんの「おともだち」（筑摩書房）はいい！　なかでも「春ノ波止場デウマレタ鳥ハ」は傑作!!　<東京都・レロンレロンシンタさん>

●なつかしいにゃぁ。タマ大好きですぅ♡

▶愛知県・祈世姫さん　「やったことないけど大好きですよ」……うぅ〜ん……正直でいさぎよいですねぇ（笑）。でもＴ・ＲＰＧって、仲間がいないとできないし……ね。いつかＴ・ＲＰＧしたいですねぇ。



▶兵庫県・ＫＯ－ＪＩ！さん　ナイスですねぇ（笑）。さいばらりえこさんのセンスの良さは、もう絶品なのら♡……でも「タマの話についていけない」って、そんな殺生なぁぁ〜ぁ。ついてきてねっ♡



▼兵庫県・武内聡さん　タマ好きぃぃい〜っ！　ナイスでグゥなコミックざます♡　うんうん、絵もキレイだしねぇ〜。話もいいしねぇ〜。みなさま、ぜひぜひ読んでみてくださいねっ♡　タマからのおねがひっ。



◀愛知県・ダブルＮさん　語るまでもなくいいのだ（キッパリ！）。なかなかいい趣味してますねぇ♡　えー、マニ通のスペースですが、小さくってごめんねぇ（涙）。いっぱいおハガキ載せたいのに……。



◀神奈川県・雀偵軽騎さん　きゃぁ〜んっ！　文字がぁ……文字がぁ……細かくって読めなくなっちゃったですぅ……ごめんなさいねぇ。でも愛情テンコ盛りのおハガキですっ♡　どうもアリガトねっ♡



✿ヒミツの花園♡

担当：白虎かなめ



◀東京都・水城たまさん　クリクリッとした瞳がいっぱいです♡ 表情もかわいい。新井と麗子さんが、かなめは気にいりましたよ。



◀三重県・まんぼうさん　瞳と舌が印象的なさおりちゃん。ゲーム発売にむけて、このコーナーも盛り上げていこう！







▲愛知県・宇都宮茂紅さん　共通のファンが多そう！



▲北海道・37番娘さん　これはまた、元気いっぱいのペア♡



▲兵庫県・ふにゅきちさん　手なれた上品なタッチがグーですね。





▲東京都・類家こらんさん　ムネの大きなキラさまは、忍さんのほうが…って、そういう問題じゃない！　絵の上手さとは裏はらに…。これに関するネタは、これを最後にしましょう！



▲高知県・エビちゅさん　こういう根強いファンがちゃんといるところが、『卒業』の偉大なところ。



▶福島県・はるかなつみさん　意外にイラストの少ない綾瀬さん。でも、声はあの島本須美さん。島本さんの演歌が聞けるかも…！　ワクワク♬



今月は投稿のレベルが、とても高かったです。そのため、没がいっぱい…。このコーナーもパワーアップしていくので、今後ともよろしく♡

女神天国学級新聞

■信者免許証が届いたが、なんと!! 恐ろしいことに〝信仰する女神〟の所にアンジェラさまの名前がないっ！ 改正をお願いするー!! 〈神奈川県・幻夕貴さん〉

●今度は聖女学園かヴィーナス女学園の学生証を作ってみようと思ってますが、どーでしょうか？

■ゲームの次は「イメージアルバム」をお願いします。信者のみんな、「女神天国」がアニメ化されるように、もっと応援しよう！ 〈東京都・カニアーマー・マークⅡさん〉

●ゲームと同じ声優さんで「ドラマＣＤ」化されたら、すごいでしょうね。アニメ化についても大賛成！ 応援してね！



▲大阪府・犬牙鳴蔵さん いつもいつも(笑)迫力のフィギュアをありがとうございます。次はリンリンさまを作ってみませんか？



▶福島県・はるかなつみさん 大人びて見えますが、ムネがぺったん…。



▶愛知県・青玉士さん 格闘ゲームというより色モノの方が似合いそう。



▶東京都・箱入猫子さん マジれすか!? ぜひ写真を送ってください!!



◀埼玉県・ぷよぷよさん ぜひ見習ってくださいね。



◀愛知県・草原水面さん そんなわきゃね〜！ でもスルドい。



◀神奈川県・高久麻紀さん まだ間に合うので、興味のある方は早めに！



◀大阪府・空木隼人さん もしかして前世の私たちの姿が見られるかも。

真★じゅもんがちがいます!!

担当：YAS・完成版

今月のイチオシ

Jビーフ 邦衛ですよ、奥さん

(Jリーグ グレイテストイレブン)埼玉県・HIDEさん

ダ これって、CMを知っていると超笑えるんだけど、関東地方しかやっていないかなぁ？ でもおもしろいよ、コレ。

スカートピンク、オレって通

(スタートリングオデッセイ2)石川県・つぎこみ男ＨＡＬさん

ダ オレといっておきながら、ピンクのスカートをはいて通ぶるとは……。イカス。

おだぶつ拷問 闇に葬るバンジー3回転

(熱血高校 ドッジボール部ＰＣ番外編)高知県・Ｎ・Ｉ－ＤＸさん

ダ 合っているかはともかく「バンジー３回転」に魅かれた。なんかすごそうだよね。

リンス貫通

(イースⅠ・Ⅱ)北海道・ラムノガスさん

ダ 見せられないのが残念だが、添えてあったイラストが超イカス。次回も期待。

ふびんです。いびるな！

(プリンセスミネルバ)神奈川県・藤基一樹さん

ダ ふびんネタは他にもあったが、文脈がしっかりしているのでコレに決定。いいぞ。

今月は暖かくなってきたせいか、かっとんだ作品が多い！ あまりに多いので、またここで紹介するぞ。ダ「すぐカッター回す（スプラッターハウス）」ダ「先生戦死すぐ帰還（精霊戦士スプリガン）」ー帝釈天さん、ダ「騒いだ住職御臨終（ただいま勇者募集中）」ダ「毛ガニならカニ酢（女神天国）」ー魔剣王ルー

ラ、ア「ダメスパイがらみ（女神天国）」ーNISINAさん、ダ「不倫せず皆ルンバ（プリンセスミネルバ）」ー潮谷宗比呂さん、ア「ね、ね、おたくスリ？（ネオ・ネクタリス）」ー坊や哲さん……ハァハァ。むぅ、おもしろいのが多すぎて、落とすのが惜しい作品ばかり。どうもありがとう、次回も頼むぞ！



MM Cafe

モンスターメーカーカフェ

担当：よっちー

待ちに待ったPC版『MM』がついに発売！　みなさんはもうプレイしてみましたか？

えー、長い間おつきあいいただきましたこの「MMカフェ」は次号で閉店させていただきます。いままで応援してくれたみなさん、どうもありがとう！

最終回のテーマは〝いちばん好きなキャラ〟。お待ちしてます。



▲東京都・水城たまさん　とてもかわいいルフィーア……。惚れました!!　あー、ルフィーアみたいな彼女が欲しい（笑）。



▲千葉県・うどんさん　いつもたくさん投稿してくれて、ありがとう！　全部載せられなくてごめん。


▶北海道・らーてぃすさん　とてもていねいでいい感じ！



電撃NEO・GEO推進委員会

担当：はよしど

前々号で、「シャルロットは人気がないみたい」と書いたところ、「そーでもない！」というハガキがたくさん来ました。みんなありがと！　＆ゴメンねぇ…。これからもガンガン送ってちょうだい！

■ガルフォードとナコルルがお似合いのカップルなんて、私は絶対認めないっ！　アンディのファンが、舞＆アンディを認めなかったのもわかるわ…。〈千葉県・遠野めぐみさん〉

●イラストのパピィがかわいかった。載せられなくてゴメンね。消印が両面に…。



▶大阪府・格闘戦士Rさん　このキングいいなぁ！　ひとりめに選んだリョウに覇王翔吼拳を使われると、「俺にも超必殺技を使わせろー！」って叫びたくならない？



◀広島県・服部まこさん　ここにも『侍魂』で、NEO・GEOを買った方が…。覇王丸は、ナコルルを気絶させやすいらしいけど、ダッシュ弧月斬とはなかなか…（笑）。女性NEO・GEOユーザーの対戦情報は、どんな感じなのでしょう？　誰かレポート送って！

■『侍魂』がダメなら『龍虎の拳２』の移植をして…。〈群馬県・雷蛇さん〉

●『龍虎の拳２』は、やはりユリちゃんが良。「覇王翔吼けーん」とか言うし！


▲愛知県・ダブルNさん　数枚来た中から今回はこの１枚。次は鎧も描いてね。



▲福島県・平吉さん　かっこいいねー！ガルフォードはBGMもかっこいいし！



◀兵庫県・武内聡さん　このユリちゃんかわいい。髪の毛の塗りとか、トーンが絶妙！（うーん前号のカラチャンのノリがそのまんま…スマヌ）。ゲームでは、僕はBボタンの白色エイジを使うけど、ユリはCボタンの白＆紫が好み。



エメドランド

担当：  デバッカーA



◀東京都・飛沫さん　個人的にはカジノの彼女が◎。



▲茨城県・氷川将馬さん　その通り！『エメドラ』の世界に終わりはないのだ。

突～然ですがっ!!　エメドランドは今回で終了です。でも、ご心配なく。みんなの印象に残った珠玉のシーンをガシガシ載せちゃう「エメドラメモリアル」が始まったしね。

ところで「発売日に買ったけど、しばらく封印」ていう受験生状態の人って多かったんだね。みんなバラ色の気分でプレイできたのかな？　うーん、気になる。しかし、そろそろ終了のお時間。短い間だったけど、みんなありがとね。人生という名の旅を頑張って続けましょう。



▲京都府・国士無双さん　電撃シリーズのせい？

▼大阪府・比沢辰利さん　ＰＣ版の完成度は合格点？





▲北海道・ＴＡＫＡＯさん　明るいタムはグーです。



▶岐阜県・好城京さん　ヤマンの死はショックだったみたいね。



▶熊本県・ＲＯＹさん　熊本？　同じ県内で制作してたんだよ。

投稿よろしく!!

このコーナーは終わりだけど「エメドラメモリアル」ではハガキを募集しとります。キミの好きなシーンやキャラなどについて、バシバシ書いて送ってくれい！　飯氏の感想が帰ってきたり、木村氏のイラストになる可能性も。応募待ってるよ！

それ行け！コマママンガ



◀▶岐阜県・ぺぺろんちーのさん







おたより大募集

桃美：みんなー、今月もいっぱい投稿してくれてどうもありがとー！

竜子：読むのに一苦労。うれしい悲鳴ですわ。

理恵：でも載せられないハガキが多くて、とっても残念です。

桃美：そうだよねー。結構「おしいっ！」っていうのが多いよねー。

竜子：関係ないんですけどこの間梅を見に行って参りましたわ。

理恵：春ですねぇ♡　うきうきしますねぇ♡

桃美：春休みにハガキ描いて投稿してね！

おたよりのあて先♡

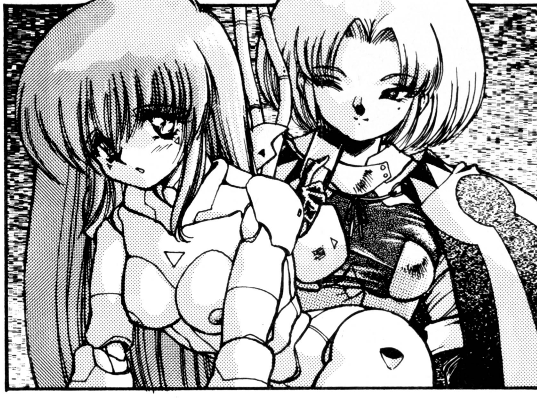
〒101
東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部
「DENGEKI玉手箱」
各コーナー係

リニューアル記念プレゼント

当選者発表&

『PCE-LD1』モニター募集

選考結果発表



❶CDプレイヤー
●東京都　松本香織
●愛知県　木村幸生
●岩手県　佐藤広毅

❷電子手帳
●熊本県　谷口健太郎
●茨城県　緒方宏美
●東京都　内藤治彦

❸ピクノ2
●茨城県　久松智和
●愛知県　小木曽涼子
●北海道　中村勲

❹ポケット液晶カラーテレビ
●神奈川県　河野学
●東京都　柴崎嘉紀
●岐阜県　菅沼有人

❺スーパーダライアスII・ソフト
●鹿児島県　白沢充喜
●愛知県　太田悠介
●岐阜県　服部光一

❻スーパーダライアスII・テレカ
●東京都　金子一弥
●愛知県　金原正宏
●愛媛県　佐藤智哉
●岐阜県　堀江浩二
●福岡県　脇山優一
●福岡県　沢見良
●大阪府　佐々木和伸
●大阪府　丸山透
●神奈川県　大森隆弘
●神奈川県　平嶺裕介

❼ぷよぷよCD・ポスター
●岐阜県　小島拓也
●山形県　斎藤広樹
●愛知県　河原健司
●静岡県　日吉圭一
●大阪府　西脇智弥
●宮城県　山田公司
●山形県　足達淳一
●東京都　矢野元貴
●佐賀県　久野啓一郎
●和歌山県　中島信幸

❽ぷよぷよCD・ソフト
●栃木県　奥田貴之
●山口県　片山秀紀
●神奈川県　山本政芳

❾エメラルドドラゴン・ソフト
●石川県　宮川浩一
●東京都　田口雅之
●北海道　大西奈穂美

❿風の伝説～ザナドゥ・ソフト
●福岡県　樽見紀子
●宮崎県　赤井信行
●北海道　西口幸介

⓫スターブレイカー・ソフト
●新潟県　谷沢鉄平
●広島県　瀬戸治朗
●千葉県　山田崇人

⓬シルキーリップ・サイン色紙
●奈良県　南口亮
●大阪府　元田裕志
●沖縄県　嬉野弘文

⓭プリンセスミネルバ・サイン色紙
●青森県　熊谷和幸
●東京都　飯島富美彦
●神奈川県　鈴木拓朗

⓮スーパーリアル麻雀PⅣカスタム・サイン色紙&ポスター
●兵庫県　酒井一優
●山形県　寒河江一史
●神奈川県　梅田淳
（ポスター当選　他97名）

⓯ダウンタウン熱血物語・サイン色紙
●東京都　宮田武
●長野県　宮澤英知
●広島県　寺岡仁五郎

⓰エメラルドドラゴン・サイン色紙
●岩手県　矢萩友貴香

⓱スターブレイカー・セルボード
●広島県　羽原茂之
●愛知県　橋本しのぶ
●岡山県　戸田裕樹
●富山県　松本光貴
●岡山県　脇本章裕

⓲矩形波・CD
●愛媛県　渡辺勇樹
●栃木県　上野将志
●愛知県　高津吾郎

⓳B-univ・CD
●岐阜県　渡辺幸夫
●岡山県　森真作幸
●福岡県　中原竜太

⓴龍虎の拳2・ポスター
●京都府　高田ゆかり
●埼玉県　伊藤崇
●島根県　和泉幸治
●千葉県　大城洋之
●福井県　浜田悟

㉑～㉟餓狼伝説スペシャル・テレカ
●千葉県　真田善人
●大阪府　井手宏之
●広島県　山根洋
●大阪府　大角太二
（他41名）

『PCE-LD1』モニター選考結果発表
●奈良県　東郷誠
●大阪府　山本実
●香川県　高橋博文
●長野県　五十嵐冬人
●大阪府　香月文男

マンスリー 読者プレゼント！

応募方法

さてさて、毎月おなじみ読者に感謝の大プレゼント。じっくりページを見て、欲しいプレゼントが決まったら、このページについているハガキに切手をはり、キミの欲しいプレゼント番号（1〜23）とアンケートの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送って下さい。しめ切りは4月28日（当日消印有効）です。厳正な抽選のうえ当選者を決定し、5月発売の7月号にてその当選者名を発表します。

なんてったってニューゲーム!!



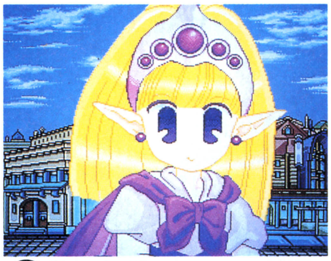
⑥【5名】『フレイCD〜サーク外伝〜』提供　マイクロキャビン



⑦【3名】『THE ATLAS』提供　アートディンク



⑧【3名】『CAL Ⅲ・完結編』提供　NECアベニュー



⑨【3名】『モンスターメーカー』〜闇の竜騎士〜 提供　NECアベニュー

こんなんもあります!!



③【10名】『初恋物語』ポスター　提供　徳間書店インターメディア



④【5名】映画『幽遊白書』ポスター　提供　東宝



⑤【10名】『パチ夫くんキャッスル』&『パチ夫くん3』ビデオ　提供　ココナッツジャパン

PCエンジンのハードすべてに対応！

①アーケードカードPRO【3名】提供　NEC・HE



連続プレゼント最終回！

②CDプレイヤー【3名】



御意見ご感謝!!

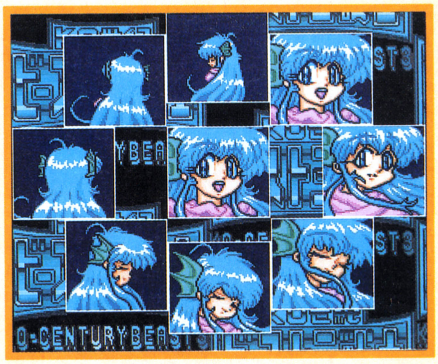
絶対欲しい!!

【各3名】『ワールドヒーローズ2』オリジナルテレカ　提供　ハドソン



※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活 完結編～



RPG

パック・イン・ビデオ	SCD専用
6月17日発売予定／¥8,800(予)	

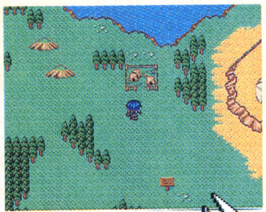
アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 3／14現在 85パーセント

WRITER'S ROOM● OVAには未登場のテンシコも登場する！　こりゃ期待だ！　（ちょろ）

未来の地球で活躍する主人公たちを紹介しよう！

大異変によって半分に分断されてしまった地球。そこには人類に代わって〝ビースト〟と呼ばれる種族が暮らしていた。だがある日、もうひとつの半球から自らを〝ヒューマン〟と名乗る人類が彼らの世界に侵略を開始したのだ。ワンたちは、ビーストからもう半分の地球を奪うというヒューマンの野望を阻止できるのか!?



▶ヒューマンたちの野望をくい止め、世界の謎にせまるために3人組が大冒険！



▲突然村を襲ったヒューマンたち。機械と魔法で武装した相手にワンは勝てるのか？



ケモノ族の勇者シャバ・ダバダの息子。クシャミ一発でトラ男に変身する。食欲旺盛で食べ物に目がなく、腹が減ると見境なくなるけっこう危険なヤツ。敏捷性はバツグンで、そのパワーとともに戦闘では中心になって活躍する。

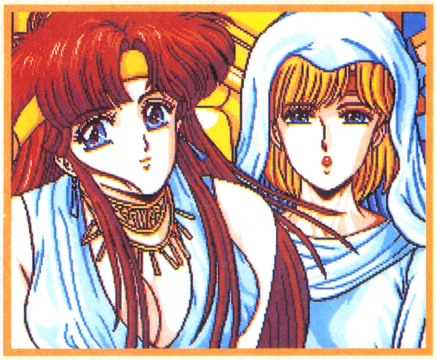


トリ族の長老キースゥ・ミントの孫にして世紀の伊達男。トリ肌を立てるとトリ男に変身する。女の子と見ればすぐに口説き始めるナンパ野郎だが、女の子の頼みは断れないなどの一面も。トリだけに食欲の暴走したワンによく襲われている。



マーメイド族の女王アラ・マーの娘。涙を流すと人魚に変身する。宝石には目がないという女の子らしい一面（？）もあるが、基本的には活発なヒロイン。ちなみにエラ呼吸のみというワケではないので、地上で変身しても特に問題はない。

ドラゴンナイトIII



RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 6月上旬発売予定／¥7,800 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 3／14現在 90パーセント

WRITER'S ROOM● かわいい女の子が、こんなにいっぱいいると目うつりしちゃう♡（サト）

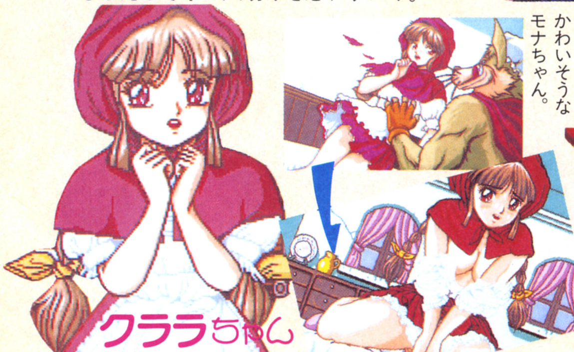
女の子を助ければムフフなイベントが待ってるゾ

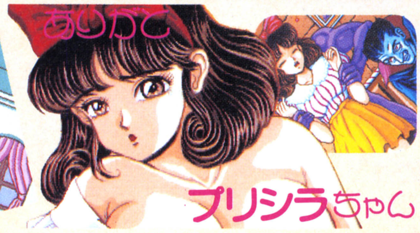
主人公タケルが、襲われている女の子を助けると『ドラゴンナイト』シリーズ恒例のムフフ♡ なイベントが起こるんだ。なんと、助けた女の子から○○○や×××のお礼をしてもらえるぞ！ 人助けを忘れずにネ。





▲怪物に捕らわれている、かわいそうなモナちゃん。





RPGとしても遊べる

ＰＣ版は、パソコン版のシステムを大幅にアレンジして、よりプレイしやすくなっている。女の子目的じゃなく、ＲＰＧとしてもグー。



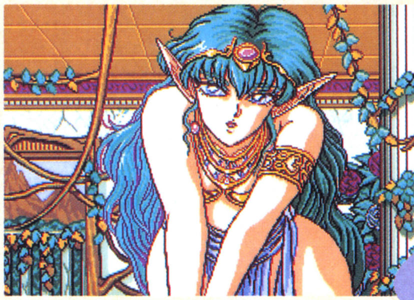
◀町は、こんな感じ。きれいだよね。



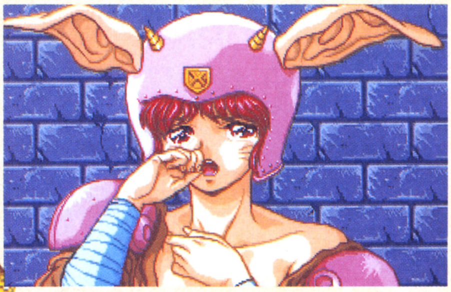
▶戦闘システムがアレンジされて、『ドラクエ』タイプのコマンド式になっているんだ。

最新ビジュアル大公開!!

このゲームには、い〜っぱいセクシーでかわいい女の子が登場するんだ。今回は、そんなイカした女の子たちのできたてホッカホッカの最新ビジュアルを紹介しちゃうぞ。この他にもまだまだたっくさんいるからお楽しみに！



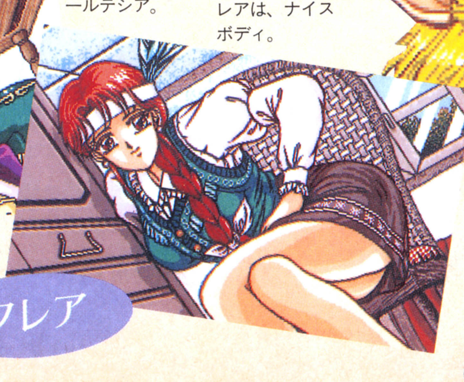
▶とってもセクシーな、エルフのシルフィ。宝石もキレイだね。



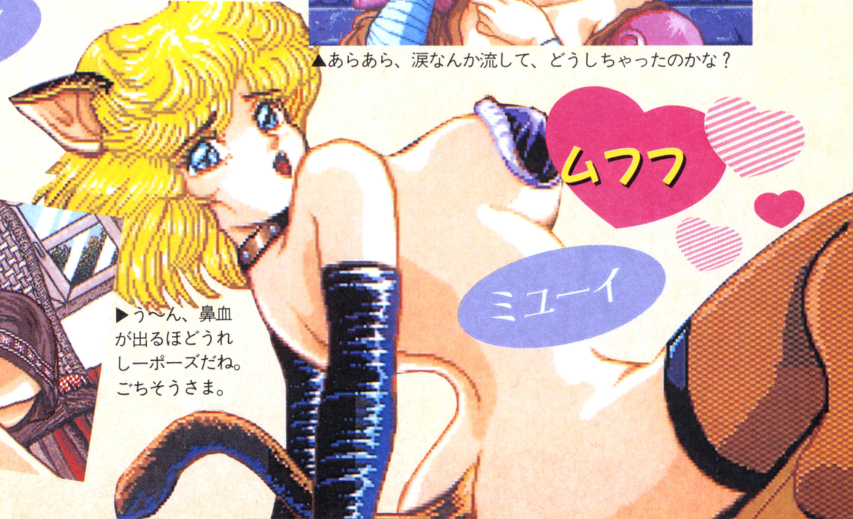
▲あらあら、涙なんか流して、どうしちゃったのかな？



◀ちょっとタカビーっぽい、パールテシア。



▼みつあみのクレアは、ナイスボディ。



▶う〜ん、鼻血が出るほどうれしーポーズだね。ごちそうさま。

ワールドヒーローズ2



ACT | ハドソン | SCD専用
5月発売予定／¥6,900
アーケードカード専用 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応
開発度 3／14現在 80パーセント

WRITER'S ROOM● キャラの動きもスムーズで、かなり移植度が高いから安心。（麺）

PC版のデスマッチステージをチェック!!

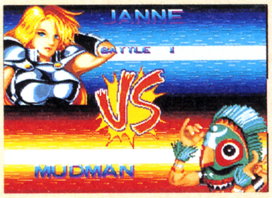
今回のサンプル版では、『ワーヒー２』の特徴でもある「デスマッチステージ」をプレイすることができた。ステージ数は、オリジナル版と同じ８つで、ステージのしかけもそのまんま移植されている。もともと、かなりハデな演出がされていたから、ＰＣで再現できるのかと心配したけど、バッチリ８ステージともオリジナルに限りなく近いデキだぞ。これで、熱いデスマッチが楽しめそうだネ。



◀ＩＰプレイでは、自分の好きなモードを選択して遊ぶことができるんだ。



▶相手に乱入され、別のモードを選ぶと、コインでモードが選択されるのだ。



▲ステージは、乱入したキャラやＣＯＭによって決定される。

デモもしっかり移植されているぞ

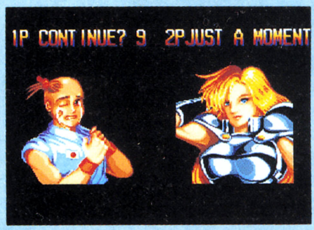
オープニングをはじめ、VS画面、勝敗デモも完全移植されているぞ。グラフィックがとってもきれいで、オリジナル版と比べても遜色のないデキだ。



▶キャラの個性にあったメッセージが流れる。



▲迫力のある、オープニングデモ。雰囲気を盛り上げてくれるぞ！



◀髪切りデスマッチで負けると、こんなムゴイことに……。

DEATH MATCH STAGE
デスマッチステージ

電撃ステージ



◀突然、上から電撃が落ちてくる危険なステージ。

爆弾ステージ



◀このリングのロープには、爆弾が設置されているのだ。

地雷ステージ



▶地雷を踏むと、爆発してダメージを受けてしまう。

髪切りステージ



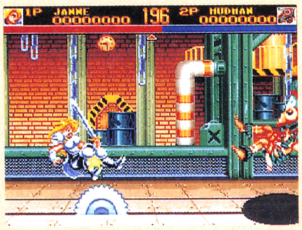
◀この試合に負けると、女の子でも丸坊主になってしまう。

金網ステージ



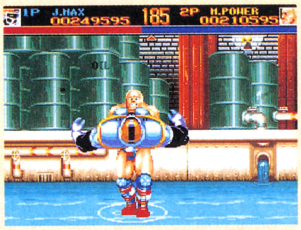
◀通常よりも狭いステージで、間合いが近くなっている。

ノコギリステージ



◀ここの床には、回転して動いているノコギリがある。

オイルステージ



◀下に流れているオイルの方向で、キャラの動きが変化。

とげステージ



◀ステージの両脇には、とげの山が待っているぞ。

ぷよぷよCD



A-PZG | NECアベニュー | SCD専用
4月22日発売／¥5,600

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 3／14現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● 連鎖の声もキャラごとに違うので、負けてもなんかイイ。（ぼん）

"ひとりでぷよ"の登場キャラを全紹介!!

ＩＰモードの〝ひとりでぷよぷよ〟の対戦相手となる個性的なキャラクターたちには、ぷよの消しかたや連鎖のしかたなどについても、それぞれのクセがある。このクセを知っておけば有利に戦えるかもしれないぞ!?



◀実力にあわせて3つのスタート地点が選べる。ただし〝やさしい〟は、3人でおしまいの練習ステージなのだ。

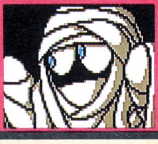
とっても弱い人たち



スケルトン
お茶が好きだけど、骨なので飲んでも飲んでも漏れてしまうという。ぷよの回転もできないへたっぴなので負けたら恥だ。



ナスグレイブ
「おたんこなーす」の声とともに登場。のーてんきな外見のわりに堅実に消していくが、連鎖はしてこないので楽勝。



マミー
自分の包帯で身動きがとれなくなっているおまぬけさん。それなりに連鎖もしてくるので、初心者にとっては意外に強敵。

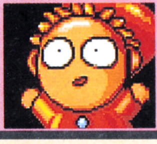
そこそこな人たち



ドラコケンタウロス
チャイナのような衣装がカワイイ。思考パターンは正確らしいのだが、スピードがとても遅いので、たいした相手ではない。



すけとうだら
踊り狂う変なヤツ。深海魚らしい。とりあえずすごいスピードでぷよを積んでから考える。偶然の連鎖がちょっぴり怖い。



スキヤポデス
でかい足をいかした必殺の三十文キックをもつ。ぷよを消すスピードは速いので、ちゃんと連鎖しないと勝てない。

わりとてごわい人たち

ハーピー



美しい歌声で人を魅了する。しかも人妻らしい。まずフィールドの左右の端を上いっぱいまで積み上げてしまうという、独特の戦法を使ってくる。この積み方は長期戦に強いので、いっきに決着をつけたい。

さそりまん



なぜか関西弁。ていねいなあいさつのあとは、勝っているときも負けているときでも、いつもニコニコしている。しかしその笑顔の裏では常に連鎖を狙っているので、決して油断してはいけないのだ。

パノッティ



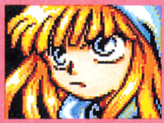
〝笛ふけども踊らず〟とはこいつのためにある言葉か（うそ）。スキヤポデスのパワーアップ版といった感じで、かなりのスピードで消し、残り数ラインから復活してしまうことも。

ゾンビ



腐っているので、とてもくさい。文字どおりの鼻つまみものである。ほおっておくと２～３連鎖を連発してぽろぽろとおじゃまぷよを降らせてくる。中級者にはこのへんが壁だ。

ウィッチ



何やらタカビーでなまいきだが、とりあえずカワイイので許す。着実に消しながらも、なりゆきしだいではしっかり連鎖を狙ってくるという、いちばんやっかいなタイプ。

ものすご～く強い人たち

ぞう大魔王

鼻水攻撃なんていう汚い技をもっているのだが、『ぷよ』では関係ない。こいつの強さもさることながら、この面からぷよの落下速度が上がるのがツライ。



◀こいつのステージからは、背景まで変わってしまう。

シェゾ

強力な魔力を欲して、アルルをつけ狙う暗黒の魔導師。けっこうイイ男なんだけど、やっぱり変なヤツ。高レベルのわりには、連鎖は少ないようだ。



◀アルルに「おまえがほしい」との問題発言も。

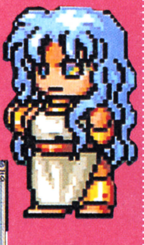
ミノタウロス

ルルーの忠実な部下であり、このたびも彼女の命令でアルルに襲いかかる。みかけは鈍重そうだが、すばやく連鎖をくりだしてくる強敵である。

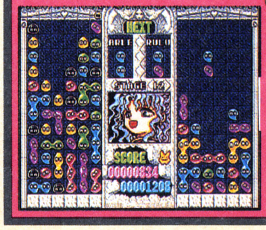


◀刃物をもって暴れるのだけは、かんべんして。

ルルー

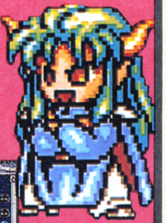


サタン様を愛しており、彼の婚約者を自称している。激しく強い。場合によっては、サタンより手強いかも。

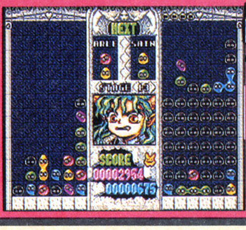


◀3連鎖4連鎖はあたりまえって感じなので、実力がなければ絶対に勝てない。

サタン



ぷよぷよ地獄の最後に待ちうける、華麗なる闇の貴公子。ひたすら強いとしか言いようがないほどの強さ。



◀まれにこちらの連鎖がツボにはまると、あっさり負けてくれることがある。

コズミックファンタジー4
〜銀河少年伝説〜
ー突入編ー〈伝説へのプレリュード〉



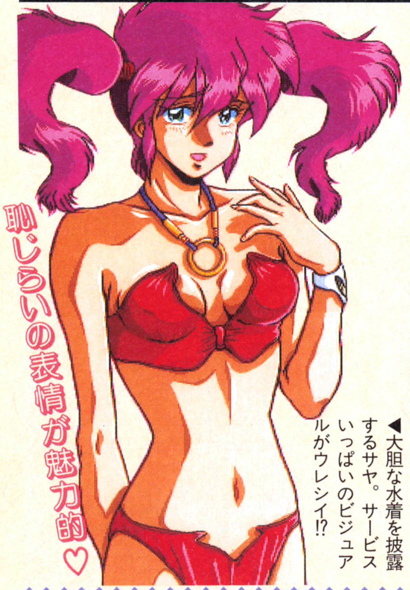
RPG | 日本テレネット | SCD専用
6月10日発売／¥7,600

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 3/11現在 80パーセント

WRITER'S ROOM● デジコミでユウが多彩な表情を見せてくれるのがオモシロイ。（タキ）

第1章『突入編』ではユウとサヤが大活躍するぞ！



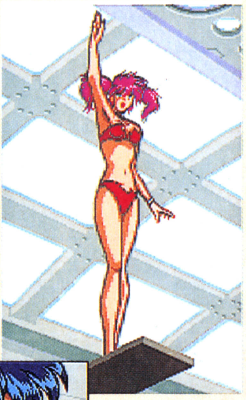
◀大胆な水着を披露するサヤ。サービスいっぱいのビジュアルがウレシイ!?

ユウが主人公となる『突入編』では、プロローグ部分がデジコミになっている。CSC本部で羽を伸ばすユウやサヤの姿が描かれているんだ。もっともユウのほうはサヤのご機嫌をとるのに必死で、心休まる暇もないんだけどね。あげくに急な任務を引き受けることになり、ＲＰＧパートへとつながってゆくんだ。



▲ユウの愛機アルジャーノンは、ただいま改装中。




◀▲ＣＳＣ本部内のプールでつかのまの平穏を楽しむユウとサヤ。でもこのあとユウはトキダ長官の呼び出しを受けて…。



▲前作でキルケニーにパーツをとられてしまった、もんもは修理中。



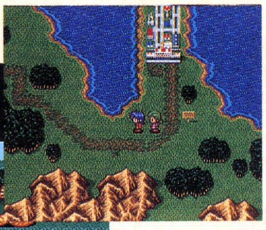
▲誘拐されたカザーリン王家の姫君の救出を依頼されるユウ。

気になるRPGパートの内容は!?

デジコミパートが終わると、いよいよ本編であるＲＰＧパートが始まる。惑星カザーリンの宇宙港が冒険のスタート地点になるんだけど、このときサヤは別行動しているため、しばらくはユウだけで行動することになる。なお前後編にわかれたとはいえ、『突入編』は前作なみのボリュームがあるそうだから、内容が薄いなんてことはないぞ。


◀宇宙港に着くや知り合うことになるモンドール夫人。威勢のいいオバサンなのだ。

▶明るい色調のフィールド画面。上に見えるのが宇宙港。

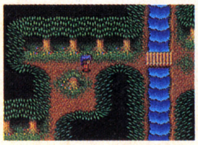




▲戦闘はリアルタイム。サイキックのグラフィックだって、もちろんバッチリ！



◀最初に訪れた村では村人がみんな怪物に！


▶村人を救うためにめいぷるの森へおもむくユウ。

▼演出効果バッチリの不気味なダンジョン。



サブゲームは"ニャンたたき"

最近のＲＰＧには必ずついてるミニゲーム、『コズミック４』ではモグラたたきならぬニャンたたきが遊べるのだ。愛敬があるけど、ちょっと憎らしいところもあるニャンをポカポカ殴るのは、なかなか気分爽快なのだ。

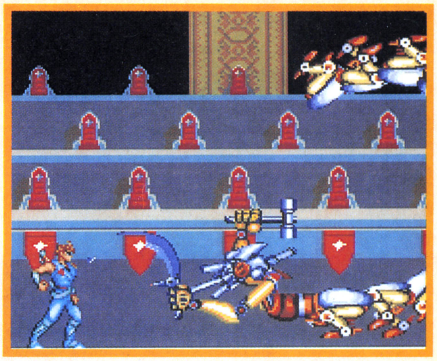


◀得点に応じてアイテムがもらえる。高得点をめざそう。



▶トンカチを素早く操作すべし！でもまちがってサヤを殴ると大きく減点されるので注意。

ストライダー飛竜



ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 6月発売予定／¥6,000 | アーケードカード専用 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 3／3現在 95パーセント

WRITER'S ROOM● アーケードに忠実なアレンジで重厚になったBGMがグー。（ぼん）

アーケードカードによってついに移植が実現！

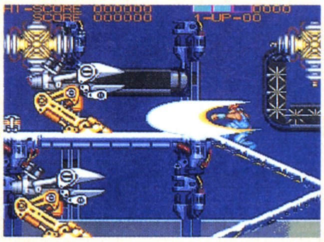
縦横無尽に広がるステージを舞台にしたスリリングな演出と、豊富なパターンによるかっこいいアクションで、映画のような展開が楽しめるアーケードからの移植ACT。世界の支配を企むグランドマスターを相手に、最強のストライダー、飛竜の戦いが始まる!!

多彩なアクションを再現!!









▲飛竜の武器は、サイファとよばれるストライダー専用の特殊装備と、超人的な体術。やたらと強いオプションもあるぞ。

ストライダーとは…

強大な武力をもつグランドマスターに対抗すべく、世界平和のために戦う国連秘密機関というのがPC版の設定。金によりあらゆる依頼を引き受けるという、アーケード版とは、ちょっとちがっているのだ。



飛竜を待ちうける強敵たち

グランドマスターの配下にある強大な軍隊や、飛竜の首を狙う賞金稼ぎなど、さまざまな敵が登場。次々に襲いかかる。



東風



▲中国娘の3姉妹。三位一体のコンビネーションがうりもの。

ソロ

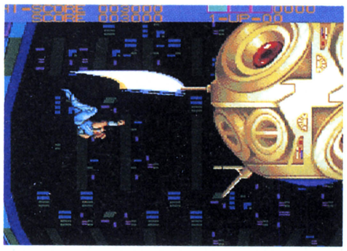


▲コンバットスーツに重火器を多数装備した賞金稼ぎ。空中からの攻撃がキビシイ。

空中要塞バルログ



◀巨大な空飛ぶ戦艦に、単独で突入。



◀バルログの心臓部、反重力装置の防衛システムが作動した！

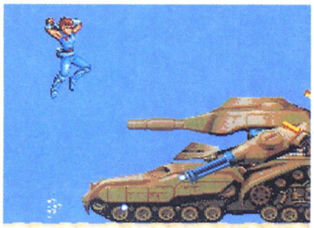
オリジナルステージもあるぞ

アーケード版は全5ステージだったが、PC版には2つのオリジナルステージが加えられている。1面の次と、最終面の前に入ることになる。敵キャラも、オリジナルのものが用意されているぞ。

砂漠地帯

グランドマスター機関の基地から脱出した車両を追って砂漠地帯へ急行するのだ。

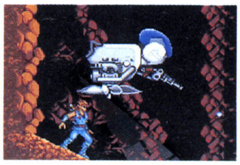


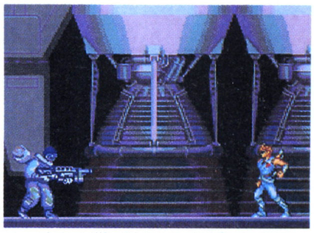


◀▲謎の砂虫や、巨大アリジゴクが出現。ボスは最新鋭戦車だぞ。

シャトル基地

衛星軌道上のサードムーンにいるグランドマスターを倒すため、敵のシャトルを奪取せよ！





◀▲溶岩地帯に隠された敵基地に侵入。最後はシャトルの上でボスと対決。

ドラゴンハーフ



ETC

マイクロキャビン	SCD専用
6月発売予定／価格未定	

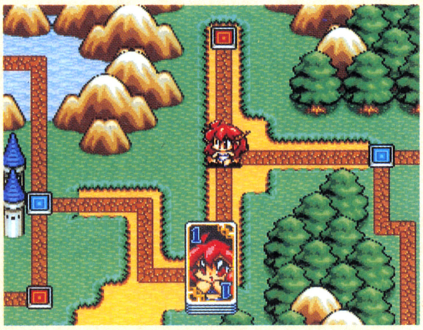
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 3／15現在 85 パーセント

WRITER'S ROOM● うーん、ゲームでもダマラムの役どころはおいしいなあ。　（タキ）

人気コミックが原作のコミカルボードゲームの決定版！

『ドラゴンハーフ』は、見田竜介氏の同名の人気コミックを原作としたボードゲームだ。プレイヤーの目的は大魔王アザトデスを倒すこと。個性的なキャラクターの魅力がいっぱいつまったオモシロさ大爆発のゲームなのだ。

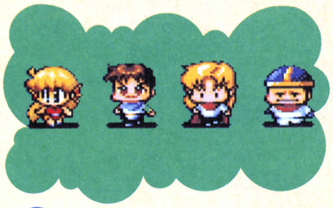


▲カードをひいて、出た数だけ移動。マス目の色をよく見て行き先を決めるのが、勝利への第一歩！

魅力いっぱいのパーティキャラ

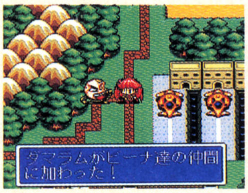
↓ミンクパーティ





↑マナパーティ

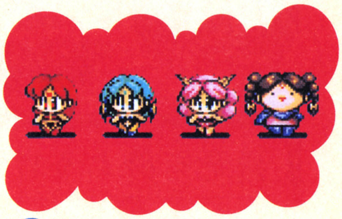
このゲームは最大4人までプレイができる。どのパーティを選ぶかはプレイヤーの自由。余ったパーティはCOMが操作してくれるので、ひとりでも気軽に遊べるぞ。



▲イベントによってはオプションキャラが仲間になることも。ろくな働きはしないけどね。

↓ビーナパーティ

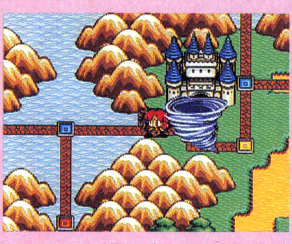




↑メラミパーティ

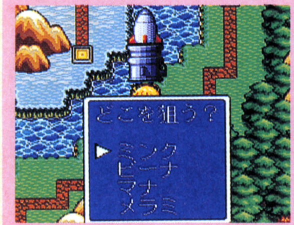
オモシロイベントがたくさん！

青や黄のマス目に止まると、様々なイベントが発生する。ライバルを妨害するものや自分を有利に導くもの、果ては何の意味もないものまで、その内容はバラエティにあふれているぞ。ライバルとのかけひきがボードゲームのダイゴミ。上手に利用しよう！



◀原作のノリをいかしたイベントが続出するぞ！

▼ライバルの足を引っ張るイベントもあれば、自分が不幸になるイベントもある。とにかく、何が起きるかわからない。

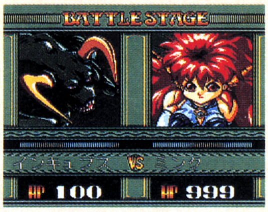


▲ライバルをけ落とすイベントのひとつ。ミサイルで攻撃だ！

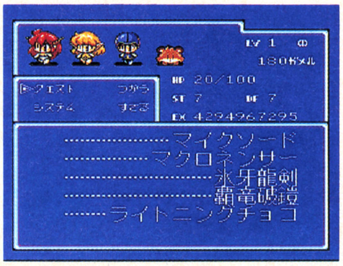


RPG風バトルコマンド！

赤のマス目に止まると、モンスターとのバトルが始まる。パーティの仲間全員で戦うのでなく、ルーレット方式でモンスターと戦うキャラを決定するシステムになっているのだ。



◀モンスターと遭遇！まず戦うキャラを選ぶのだ！



◀戦闘に武器は不可欠。ステータス画面でチェック！

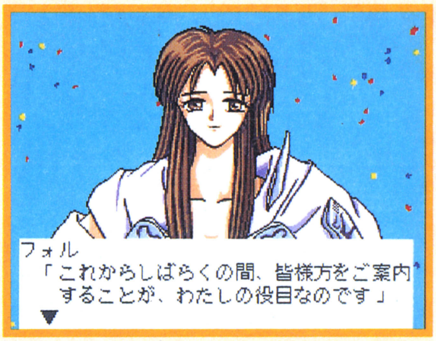






◀チビキャラのコミカルな動きは、とてもかわいいぞ！

初恋物語

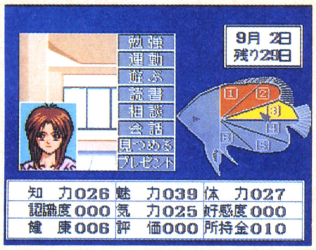


SLG
徳間書店インターメディア　SCD専用
4月28日発売／¥7,800(予)
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 3／3現在 100パーセント

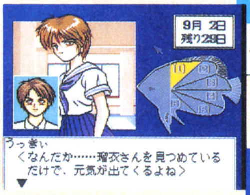
WRITER'S ROOM●プレイ時間が短くて、何度でも気軽に遊べるのがグー！　(タキ)

気になるあの娘のハートを射止めるのだ！

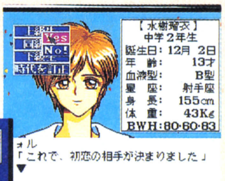
初恋を実らせるため自分を鍛える育成型SLG。初恋の相手となる女の子は3人いて、その中から1人を選んでプレイする。マルチエンディングだから何度でも遊べるぞ。



▲どのコマンドがどの数値に関係してるか、よく見極めてスケジュールを組もう。



▲はたしてキミは、彼女にふさわしい男になれるかな!?



▲中学時代なら、この瑠衣ちゃんが初恋の相手。



▶突発的におこるイベントは、彼女の気をひく大チャンス！

ミニAVG　"電脳天使"もついてるよ

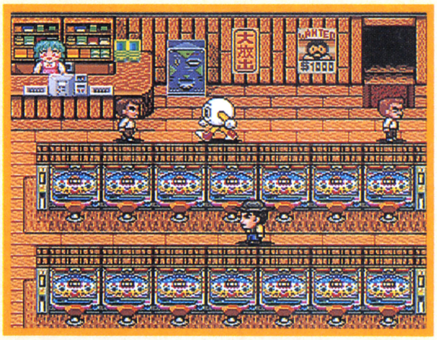
『初恋物語』には、ミニAVG『電脳天使』がオマケについている。1粒で2度オイシイソフトなのだ。

▶モニターから出現した謎の美少女フォル。




▲さらに彼女の双子の妹まで現れて大混乱！

パチ夫くん3
パチスロ&パチンコ

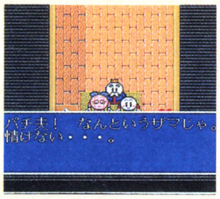


ETC
ココナッツ・ジャパン　SCD専用
4月中旬発売予定／¥8,800
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 3／3現在 100パーセント

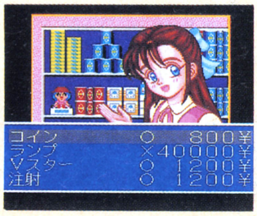
WRITER'S ROOM●パチスロのプレイ感覚が実在のものとほとんど同じで、感動。　(タキ)

伝説の店"桃銀境"を求めてパチンコ修行!!

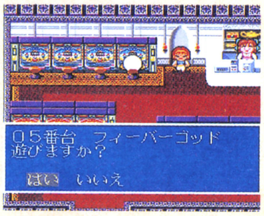
毎回RPG風の展開で楽しませてくれる『パチ夫くん』。今回は世界各地の様々な時代が冒険の舞台となる。とあるパチンコ店で大敗したパチ夫くんが、伝説のパチンコ店を求めて修行に出るという内容なのだ。



◀大敗したパチ夫くんに、大王の試練がくだる！



▶アイテムを使えば、打ち止めなんて簡単、簡単。



▶台選びは、釘をよく見て慎重に！

本物そっくりのパチンコ台！


ハネモノ
▲中央のVゾーンに入れば大当たり。地道に玉を増やしたい人向き。


デジパチ
▲大当たりすれば一気に玉が増える！　連チャン機もあるぞ。



パチスロ
▲今回初登場のパチスロは、リーチ目やスベリも入って本物そっくり！

超英雄伝説 ダイナステックヒーロー



A・RPG

ハドソン	SCD専用
5月20日発売／¥6,800	

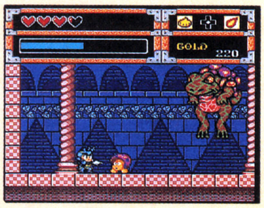
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 3／3現在 100パーセント

WRITER'S ROOM●けっこう手ごたえがあるし、謎ときもおもしろいよん。（ぽん）

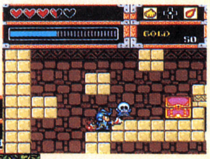
爬虫類帝国のとかげ軍団をうちやぶれ!!

とかげ軍団に襲われた昆虫たちの楽園〝リファレンス〟の森を救うため、伝説のヒーローが現れた！　かぶと虫族の王子ダイナスとなって戦うA・RPG。隠された〝ハートの器〟を探してHPを増やしていくのだ。旅の途中で出会う4人の仲間たちも、それぞれの能力で冒険を助けてくれるぞ。



▲とかげ軍団のボスキャラは、両生類や爬虫類ばかり。強いぞ。

武器を使いわけろ！



▶剣を使っているときは、いっしょに盾も装備できる。



◀ヤリを回転させれば、前からの敵を防ぐことができる。新しい武器は武器屋や宝箱から手に入れるのだ。

いろんなアイテムも

先に進むためには、さまざまなアイテムの力が必要。がんばって探していこう。



▲魔法のオカリナの練習中。3つのボタンでメロディーを奏でるのだ。



◀ちゃんと演奏できれば、洞窟の扉の封印がとける。

爆伝 アンバランスゾーン



AVG

ソニー・ミュージックエンタテインメント	SCD専用
4月22日発売／¥7,800	

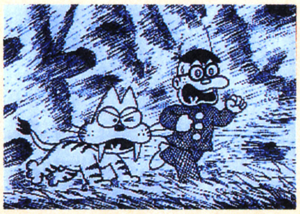
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

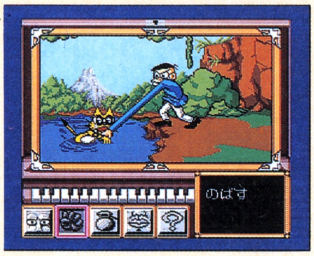
開発度 3／3現在 100パーセント

WRITER'S ROOM●とにかくイッちゃってるギャグがすごすぎる。徹底してます。（ぽん）

愛と勇気と感動のスーパーギャグアドベンチャー！

ナンセンスギャグ百連発のハチャメチャAVG。しかしストーリは、無気力無感動だった主人公が仲間との出会いをとおして生まれかわるまでの、感動の物語と、けっこうシリアス。





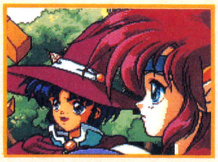
▲5つのコマンドの中から、正しいものを探して進んでいく。どれを選んでも、ブッとんだギャグが楽しめるぞ。

◀キャラデザインは、なんと赤塚不二夫先生。アドベンチャー場面のあいだには、こんなグラフィックで物語が展開する。

とことんナンセンス!!



ぽっぷるメイル

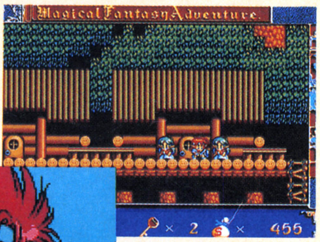


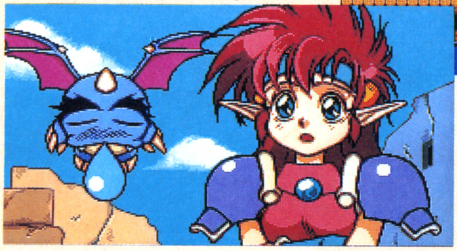
A-RPG　NEC HE　SCD専用　夏発売予定／価格未定　開発度 3／10現在 40パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

女の子が主人公のA・RPG

元気いっぱいの女の子が登場する超期待作『ぽっぷるメイル』。ＰＣ版はオリジナルステージが追加され、パソコン版をパワーアップした内容になっている。

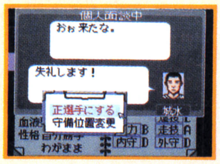




▲オリジナルステージもふくめて、全部で８つのステージがあるぞ(画面はパソコン版)。

◀ビジュアルシーンも、パソコン版より大幅に追加されているぞ！

栄冠は君に

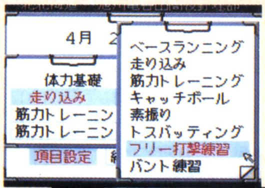


SLG　アートディンク　SCD専用　７月中旬発売予定／価格未定　開発度 3／10現在 35パーセント

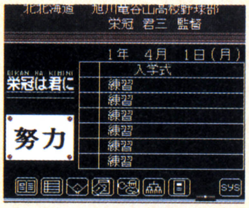
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

夢はでっかく甲子園

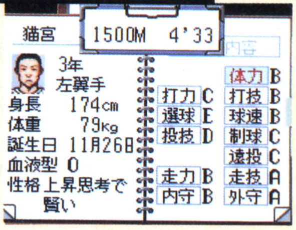
『栄冠は君に』は、野球部の監督となって甲子園をめざすスポーツＳＬＧ。練習メニューをつくったり、選手のコンディションを管理しながら、部員たちを鍛えてゆくのだ。



◀練習メニューはじっくり考えて設定しよう。



▶メイン画面。操作はすべてアイコンを使用。



▶選手たちの性格や能力はこまめにチェック！

魔法の少女 シルキーリップ ～3人の女王候補～



AVG　日本テレネット　SCD専用　発売日未定／価格未定　開発度 3／10現在 85パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

ノベルズAVGへシステムが変わったぞ！

期待の魔女っ子ＡＶＧ『シルキーリップ』。なんとこのたび、システムが大きく変更されることになったのだ。フィールドが廃止され、ノベルズ形式になったぞ。



▲画面に表示される文章を読み進む。小説っぽい内容になったのだ。

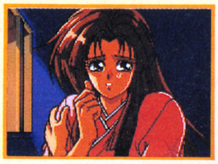


◀ストーリーの要所では、会話モードに切り替わる。



▶シナリオも一新されたけど、完結全11話という点は従来通り。

風霧



ACT　ナグザット　SCD専用　４月下旬発売予定／￥8,600　開発度 3／10現在 100パーセント

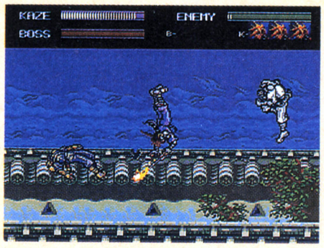
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

横スクロールの純和風ACT！

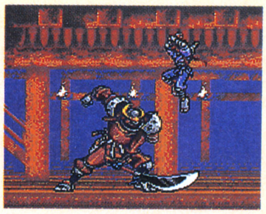
『風霧』は、ノルマ数以上のザコやボスを倒すことによってステージクリアとなるのが特徴の忍者ＡＣＴ。多彩な技を駆使して、敵に捕らえられた静姫を救いだすのだ！



▶風霧の体力は時間がたつごとに少しずつ回復するぞ。



▶バク転や空中投げ等、いろんなアクションが可能なのだ。



▲様々な攻撃パターンをもった個性的なボスが、次々と登場する。

ゴーストスイーパー
GS美神



AVG

パンプレスト　SCD専用

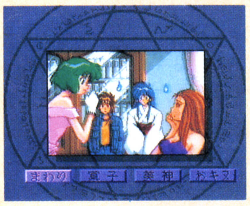
発売日未定／¥8,800（予）

開発度　3/15現在　45パーセント

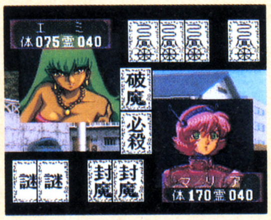
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

おなじみのキャラがカードバトルで戦うぞ！

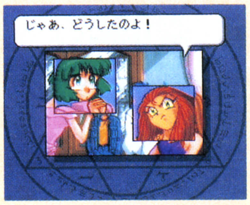
ＰＣ版オリジナルのシナリオが２本と、原作から１本の豪華３本立てのカードバトルＡＶＧ『ＧＳ美神』。好きなキャラで対戦ができる、おまけモードつき!!　キミならだれでプレイする？



◀必要最少限のコマンドだけが表示される。



▶攻撃や体力回復など、９種類あるカードで戦うのだ。



▶原作のコミカルなノリで、とっても楽しいよ。

マッドストーカー



ACT

NEC HE　SCD専用

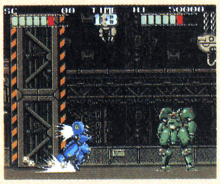
６月24日発売　価格未定

開発度　3/10現在　40パーセント

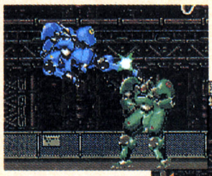
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

かっこいいメカの対戦型格闘ACT

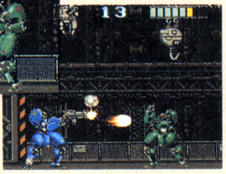
この『マッドストーカー』は、メタリックなかっこいいメカが戦う、パソコンから移植の対戦型格闘ＡＣＴなのだ。ダッシュ攻撃や必殺技など、本格的な対戦が楽しめちゃうぞ。



◀バーニアでロボットがダッシュ！

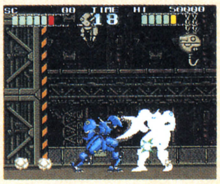


▼キャラごとにコマンドによる必殺技も入っているぞ。



▲ジャンプ攻撃ができて、操作性も良好だ。

ダッシュ攻撃



▶これで相手に近づいて、攻撃できるぞ。

卒業写真&美姫



AVG

ココナッツ・ジャパン　SCD専用

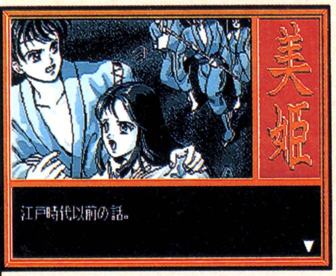
発売日未定／価格未定

開発度　3/3現在　40パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

２本入っててとってもお得です

パソコンで発売されているＡＶＧ、『卒業写真』と『美姫』の２つのソフトが１本になって登場。シナリオがＰＣエンジン用にアレンジされるようだぞ。



▲『美姫』は、主人公が美々津花村という架空の村にタイムスリップし、この村を舞台にさまざまな事件を体験していく。



◀『美姫』が、先行して開発されている。『卒業写真』の画面は、もう少し待ってね。

ザ・プロ野球
SUPER'94



SPG

インテック　SCD専用

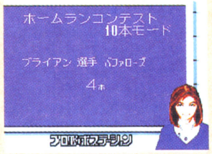
６月17日発売／¥7,200

開発度　3/10現在　90パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

最新データでいよいよプロ野球が開幕!!

選手のデータが'94年の最新バージョンになり、期待されるルーキーや新外国人選手が入ったぞ。試合中には各チームの球団歌がＢＧＭで流れて、臨場感あふれる試合が体験できるのだ。



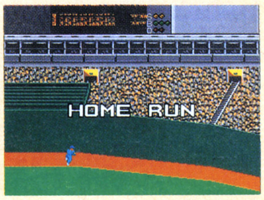
◀この結果をセーブできるのだ。



▲モードは、フリー対戦とペナント、ホームラン競争の３つだ。



▼シリーズおなじみ、選手のリアルな顔が表示されるぞ。



ホームラン！

美少女戦士 セーラームーン



AVG

バンプレスト	SCD専用	開発度 3/10現在	40パーセント
発売日未定／¥8,800（予）			

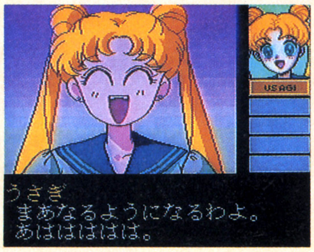
アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

もうすぐうさぎちゃんやマコちゃんに会えるゾ

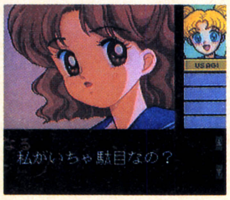
大人気の『セーラームーン』が、ＰＣオリジナルのストーリーで楽しめるのだ。５人のセーラー戦士たちの活躍と、うさぎとレイちゃんの「べべべのべー」など、お約束のギャグが満載!! ファン必見だぞ！



▲セーラージュピターこと木野まことちゃんも大活躍!?



▶オリジナルストーリーなので、原作を知らなくても大丈夫。



▶ビデオでも見ながら待っていよう。

ドラゴンボールZ（仮）

N.S.S. NEW SOFT SCRAMBLE 初登場 NEW FACE

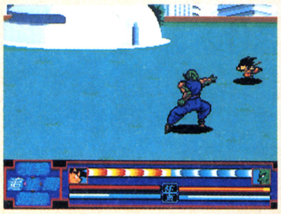
DC

バンダイ	SCD専用	開発度 3/18現在	10パーセント
夏発売予定／価格未定			

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

PCエンジンにゴクウたちがやってくる！

週刊少年ジャンプの「ドラゴンボール」といえば知らない人はいない、というぐらい有名だよね。その超有名作品のゲームが、ついにＰＣエンジンに登場するのだ。気になる内容のほうは、ＳＦＣやＭＤの移植ではなくＰＣオリジナルになるようだ。いったいどんなゲームになるのか、今から期待大だね。



▲あの「ドラゴンボール」がＰＣでプレイできるなんて夢のようだ。



◀もちろんマンガやＴＶでおなじみのキャラも活躍するのだ。

聖戦士伝承 ～雀卓の騎士～



AVG

ニチブツ	SCD専用	開発度 3/15現在	40パーセント
発売日未定／価格未定			

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

AVGと麻雀ゲームがドッキング!!

ニチブツお得意の麻雀ゲームに、デジコミ風のＡＶＧがプラスされた『聖戦士伝承』。もちろん麻雀ゲームお約束の、カワイイ女の子のビジュアルシーンもあるぞ！ お楽しみにネ♥



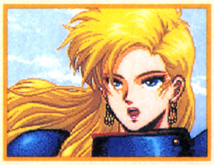
◀これが、ＡＶＧパートの画面だ。



▶対戦相手を選んで遊べるモードもついているぞ。



ブランディッシュ



A・RPG

NEC HE	SCD専用	開発度 3/10現在	80パーセント
６月17日発売／¥7,800			

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

マウスの操作感覚が気持ちイイぞ

斬新なシステムが話題になった、パソコンから移植のこのゲーム。マウスを使った操作感覚が新鮮で、謎解きもいろいろ用意されているぞ。



▲廃虚や塔、洞窟には、落とし穴などのトラップがいたるところにしかけられている！



◀グラフィックに気合いが感じられるよネ。



▶マウスを持っている人は、マウスで操作してみると楽しいぞ。

デンジャラスな未体験ゾーンへ……

アルシャーク

RPG | ビクターエンタテインメント | SCD専用 | 7月下旬発売予定／¥8,800 | 開発度 3／14現在 60パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

『エメドラ』でおなじみの飯氏＆木村氏がパソコンで手がけたSF・RPGの移植。舞台は無限に広がる大宇宙！

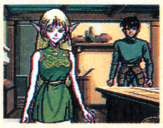


ロードス島戦記Ⅱ

RPG | ハドソン | SCD専用 | 7月発売予定／価格未定 | 開発度 3／14現在 70パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

前作から数年、ロードス島に再び危機が訪れる。戦闘に再びタクティカル・コンバットを採用した本格RPGだ。



愛・超兄貴

STG | メサイヤ | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 5パーセント

アーケードカード未定 / メモリバックアップ未定 / マウス未定 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

いまだ謎につつまれている兄貴たちの愛の競演。今度はどんなマッチョ・ダンディが登場するのか、楽しみだね。

※写真は開発中のものです。



姐（あねさん）

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 45パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

全国制覇をめざすレディースたちの涙と感動のACT。パワーアップ用の木刀や特攻服は通信販売で手に入れるのだ。



アンジェラス2 〜ホーリーナイト〜

AVG | アスミック | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 75パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

パソコンで好評だったホラーAVGの続編。練り込まれたシナリオと凝りに凝った演出が「恐怖」を感じさせるぞ。

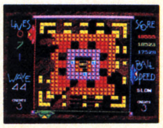


OFF THE WALL オフ・ザ・ウォール

A-PZG | テンゲン | Huカード | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 60パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

新感覚のアクションブロック崩し。プレイヤーの目的は画面内の「EXIT」にボールを入れることなのだ。



餓狼伝説SPECIAL

ACT | ハドソン | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 30パーセント

アーケードカード専用 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

いまだ人気の衰えることのない対戦格闘ACT。ところでPC版にリョウは登場するのだろうか!? どきどき。

※写真はネオジオのものです。



銀河お嬢様伝説ユナ2

DC | ハドソン | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 10パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

カード式のバトルに艦隊戦と、新要素も盛りだくさんの『2』。新キャラクターのユーリィ・キューブがかわいい。

※写真は前作のものです。

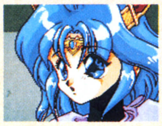


クイズアベニュー3

ETC | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 80パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

RPGじたてのクイズゲーム。戦士、魔法使い、遊び人を仲間にして冒険だ！ もちろん対戦プレイもOKだよ。



空想科学世界ガリバー

RPG | ハドソン | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 20パーセント

アーケードカード未定 / メモリバックアップ未定 / マウス未定 / 6ボタンパッド未定 / マルチタップ未定

空想科学の世界を舞台にしたRPG。原作は『天外』シリーズでおなじみのあの広井王子氏がてがけているぞ。

開発中

コズミックファンタジー4 〜銀河少年伝説〜ー激闘編ー〈光の海の中で…〉

RPG | 日本テレネット | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 30パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

シリーズ完結編の『4』は前後編に分けて発売されるのだ。『激闘編』は後編の第2章・第3章が入っている。

※写真は「突入編」のものです。



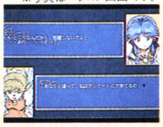
サークⅢ

A-RPG | NEC HE | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 40パーセント

アーケードカード未定 / メモリバックアップ未定 / マウス未定 / 6ボタンパッド未定 / マルチタップ未定

ラトク・カートが活躍するA・RPG三部作の完結編。パソコンからの移植で、前作はPCでも発売された。

※写真はパソコン画面です。



YAWARA!2

DC | ソフィックス | SCD専用 | 開発度 3/14現在 95パーセント
6月下旬発売／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / **マルチタップ対応**

シナリオは前作の続き。デジコミパートの他にも、クイズや2Pの対戦が楽しめるおまけモードなどが付いている。

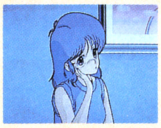


スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢカスタム

ETC | ナグザット | SCD専用 | 開発度 3/14現在 40パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

全国三億六千万人（推定）のファンが待ちに待っていた『PⅡ・PⅢ』がついに『カスタム』として登場だ!! 続報を待て!!



スペースファンタジーゾーン

STG | NECアベニュー | SCD専用 | 開発度 3/14現在 95パーセント
発売日未定／￥4,800

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

あの名作STGが3Dで帰ってくる。もちろんあのお買物システムも健在だ。オプションなんかも売ってるぞ。



断層都市ストレイロード

RPG | I.G.S. | SCD専用 | 開発度 3/14現在 70パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

数百年後の新宿を舞台にストーリーが繰り広げられるサイバーパンクRPG。主題歌を杉本彩が担当しているのだ。



チキチキボーイズ

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 開発度 3/14現在 100パーセント
発売日未定／￥4,800

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / **マルチタップ対応**

2人同時プレイが可能なコミカルACT。陸海空をまたにかけての大冒険が始まるぞ。敵キャラがかわいいのだ。



天地を喰らう

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 開発度 3/14現在 95パーセント
6月発売予定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

本宮ひろ志原作の三國志ACT。アーケードからの移植で、武将たちのセリフなんかも忠実に移植されてるぞ。

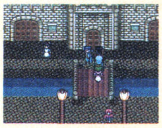


とらべらーず! ～伝説をぶっとばせ～

RPG | ビクターエンタテインメント | SCD専用 | 開発度 3/14現在 50パーセント
発売日未定／￥8,800

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

なんと、ラブコメタッチの新感覚RPG。世界を気ままに旅する冒険者4人組に襲いかかる（?）大冒険とは!?



ネオ・ネクタリス

SLG | ハドソン | SCD専用 | 開発度 3/14現在 90パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

初期PCの傑作SLGの続編。新ユニットも追加され、戦いの舞台も月と火星に拡大した。前作も一緒に入っているぞ。

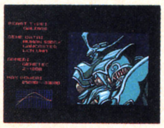


ハイパーウォーズ

SLG | ハドソン | SCD専用 | 開発度 3/14現在 90パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

本誌好評連載中の読者参加ゲームのPC化。ビーストと呼ばれる巨大ロボットを繰り、トーナメントの頂点をめざせ!!



バステッド

AVG | NECアベニュー | SCD専用 | 開発度 3/14現在 55パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

異世界に放り込まれた美少女コンビが活躍するアクションAVG。大迫力のフル画面ビジュアルが美しいのだ。

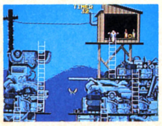


ピーターパックラット

ACT | テンゲン | Huカード | 開発度 3/14現在 50パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

アーケードからの移植ACT。邪魔する動物たちをかわしながら森ネズミのピーターを操って光る物を集めよう。



ブラッドギア

A-RPG | ハドソン | SCD専用 | 開発度 3/14現在 90パーセント
発売日未定／価格未定

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

燃えるロボットアクションRPG。ロボット兵器「アームズ」に乗り込んだ少年が、父の仇（かたき）デグナー帝国に挑む!!



ブルーフォレスト物語(仮)

RPG | ライトスタッフ | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 10パーセント

アーケードカード 未定 / メモリバックアップ 未定 / マウス 未定 / 6ボタンパッド 未定 / マルチタップ 未定

人気T・RPGが原作のオリエンタル・ファンタジーRPG。「青き森」世界の独特の世界観が魅力的なのだ。

開発中

ポピルズ

A-PZG | テンゲン | Huカード | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 50パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

面クリアタイプのアクションパズル。魔法使いにさらわれたプリン姫を助けるために、アラモード王子が大活躍!!

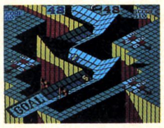
開発中

マーブルマッドネス

ACT | テンゲン | Huカード | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 70パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

伝説的ACTの移植。マーブル(ビー玉)を転がして、様々な敵やトラップをかわしながらゴールをめざすのだ!!

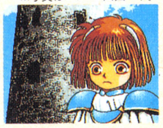


魔導物語1(仮)

RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 5パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

※写真はパソコン画面です。



『ぷよぷよ』のアルルが主人公のRPG。パソコン版で人気だった『1・2・3』が3本に分けて移植される。

魔導物語2(仮)

RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 0パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

※写真はパソコン画面です。



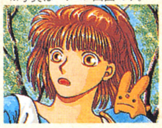
アルル16歳。3Dダンジョンでお話が展開するこのシリーズは、敵も味方もとにかくしゃべりまくるのが特徴。

魔導物語3(仮)

RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 0パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

※写真はパソコン画面です。



「迷いの森」が『3』の舞台。数値表示のないファジーパラメータなど、イカすシステムが魅力なのだ。

ミサイルファイター

ACT | NEC HE | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 30パーセント

アーケードカード 未定 / メモリバックアップ 未定 / マウス 未定 / 6ボタンパッド 未定 / マルチタップ 対応

※写真は開発中のものです。



対戦型のアクションSTG。もちろん多人数プレイもOKだから、友だちを連れてきてみんなでバトルに盛り上がろう!!

もってけたまご

ACT | ナグザット | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 100パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

その名のとおりにタマゴを集め、ヒナをかえして得点を競うアクションゲーム。最大4人までの対戦が可能だぞ。



レニーブラスター

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 45パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

グラフィックが渋いマルチストーリーACT。謎の組織ニーベルンゲン騎士団を相手にハードな物語が展開する!



電脳天使 ～デジタルアンジュ～

AVG | 徳間書店インターメディア | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 3／14現在 5パーセント

アーケードカード 対応 / メモリバックアップ 対応 / マウス 対応 / 6ボタンパッド 対応 / マルチタップ 対応

※写真はパソコン画面です。



パソコン版の『初恋物語』に付いていたミニゲームから生まれたAVG。天使たちとベスティアの戦いを描く。

はみだし情報

●再販情報：『エメラルドドラゴン』(NEC HE／4月22日／¥7,800)：『超兄貴』(メサイヤ／4月1日／¥7,200)：『超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング』(メサイヤ／4月1日／¥7,400)：『天の声バンク』(ハドソン／4月下旬／¥3,880)：『フラッシュハイダース』(ライトスタッフ／4月末／¥7,800)：『ラングリッサー光輝の末裔』(メサイヤ／4月1日／¥7,900)

大人の女性を感じさせる瞳の

人気声優の素顔

ANGEL VOICE

NO.9



MICHIE TOMIZAWA

富沢美智恵

PROFILE

◆誕生日……10月20日　出身地……群馬県　血液型……A型　星座……てんびん座
◆主な出演歴……美少女戦士セーラームーンR　GS美神　キン肉マン
◆PC出演歴……イースⅢ　BURAI　天外魔境風雲カブキ伝

協力／(株)青二プロダクション　ヘアメイク／大山なをみ(MÈLANGE)　撮影／舟喜 力　イラスト／いづみひろの

奥には少女の心が眠っている　その優しい気持ちを、今みんなへ…





MICHIE TOMIZAWA





◆小さな頃から声優を目指してたんですか？
「ええ、もう小学校４年生の時から、私は声優になるんだ！　って、決めてました」
◆何かキッカケがあったんですか？
「昔からアニメが大好きで、ＴＶを見てるうちに、ど～しても〝宇宙戦艦ヤマト〟に乗りたくなっちゃって、それで声優になろうと…」
◆声優としての初仕事はなんですか？
「洋画の吹き替えで、出産直前の妊婦の役だったんですが、そのとき共演した男性の声優さんに、目を閉じて聞いているとＨなシーンみたいって言われて真っ赤になっちゃって…」
◆今まで演じた中で印象に残ってる役は？
「いろいろありますけど、やっぱり初めて主役をやらせていただいた『超時空騎団サザンクロス』のジャンヌ役ですね」
◆あこがれちゃう声を持つ先輩は？
「女性では、気品のある声の武藤礼子さん。男性では渋い声の森山周一郎さん、ですね」
◆今後演じてみたい役はありますか？
「『野菊の墓』のたみさんのような、耐える女性。簡単に言うと悲劇のヒロインですね」
◆好きな映画とかはありますか？
「絶対に『ロミオとジュリエット』！　あのときの感動は一生忘れない！」

人気声優の素顔
ANGEL VOICE
NO.9

◆スポーツはなにかやりますか？
「私って、かなり体育会系なんですよ。だから、スポーツはなんでも好きですね」
◆ゲームはどうですか？
「やりますけど、アッ！ とか、ヒッ！ とか声ばかりで、うまくできないんですよ……」
◆休日はどんな過ごし方を？
「掃除をしたり、読書をしたり、料理やウインドウ・ショッピングしたり。それから、たまにひとりでポンと旅行に出たりもします」
◆自分のお部屋はどんな感じですか？
「床も家具も茶色系の木目で統一しているので、ちょっとヨーロッパ風、という感じかな」
◆お気に入りのファッションはありますか？
「どっちかというとパンツ・ルックかな？ でも自分では密かに、一番似合うのはジャージではないかと思ってるんですよ(笑)」
◆顔以外でチャームポイントをひとつ
「そうですね～、細くて長い首……かな？」
◆好きな男性のタイプは？
「有名人ではマイケル・ジャクソンです」
◆最後に富沢さんの野望を教えてください
「ファンの人たちに恩返しするためにも、みんなで一緒に楽しめるライブを〝東京ドーム〟くらい大きな場所でやりたいですね」



MICHIE TOMIZAWA





INFORMATION

富沢さんのCD6月1日発売！



【富沢美智恵ソロアルバム】
単なる企画ものではない、富沢さん自身のイメージアルバムを目指し製作は急ピッチで進んでいるぞ。コンセプトは〝ごった煮〟と〝アジア・日本〟。日本コロムビアより発売。

発売直前ソフトを徹底的にCHECK! しかもジックリ読ませるぞ!!

新作ソフトレビュー委員会

今月のラインナップ
- モンスターメーカー
- フレイCD〜サーク外伝〜
- CAL Ⅲ完結編
- 爆伝アンバランスゾーン
- パチ夫くん3 パチンコ&パチスロ

モンスターメーカー

RPG　NECアベニュー　SCD専用
発売中／¥7,800



テスト版完成度	100%		
プレイ時間	25時間		
グラフィック	5	サウンド	5
操作快適度	3	ゲームバランス	1
オリジナリティ	4	コストパフォーマンス	2
プレイヤー	城イドム		

MMワールドが舞台の超待望作

本当に待たされたよね、このゲーム。やっとライアが、ロリエーンが、そしてルフィーアがキミの家のテレビで大活躍してくれるぞ。

まず驚かされるのが、描きこまれたグラフィックと綺麗な音楽の作り上げるクオリティの高さだ。気になるビジュアルシーンも原画を大切にした丁寧な仕上がりで満足、満足。

ギリギリになって再度アフレコしただけあってキャラごとの声もピッタリで、しゃべりも思わず微笑んでしまうできばえだ。これらは本誌の紹介記事でもわかるように満点に近いできと言い切っていいぞ。

ウリであるモンスターの合体システムは、よくできているとは思うんだけど実戦での使用時のMP消費が多くて、もう一つインパクトには欠けるかな。

キャラの歩行に障害物の避け補正がなされていないので、町やフィールド上での操作性がやや悪いのと、戦闘でのマイキャラの行動におバカなところがあって困ってしまう点がちょっと煩わしいけど、そんなに大きな欠点にはなっていないと思う。

最大の問題は、うーん、これが本当に残念に思うんだけど戦闘などのバランスが悪いということなんだ。序盤でも敵から与えられるダメージが多めの気がするんだけど、中盤からは相当大変になってくるぞ。パーティが全滅するとセーブした時点からのスタートになってしまうクセに、鬼のような攻撃にいきなり全滅させられてしまったり、ショップやセーブ箇所もろくにないのに難所を進めなければならないなど、とてもではないが気持ち良くゲームが進められるバランスではないから注意! これではグラフィックなどの素晴らしさやキャラの高い魅力を考えても総合評価を低くせざるを得なくて、本当にもったいないと思ってしまった。せめて前に行った町に戻れるシステムがあったら救われたのに……。

シナリオはとてもおもしろいので、結論としてはMMのキャラが大好きでRPGに根気のある人にならオススメしていいと思う。

最近のRPGの新作はCDロムによるアクセスの煩わしさが目立っていたけど、この点ではMMはすごく快適。安心していいぞ。

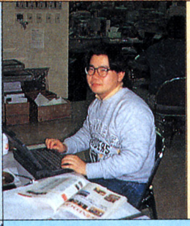
レビュー委員顔見せ



岩崎啓真 [身長176cm 体重68kg]

ゲームを心底愛するクリエイター

まず自分が面白いこと。次にその「面白さに」どの程度の一般性があるか? これが基準です。ただ技術的に明らかに問題のある作品の場合は、よほどでないとマシな点がつきません。



ウォルフ中村 [身長168cm 体重79kg]

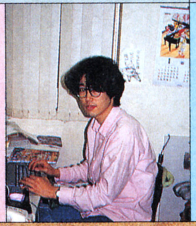
SPGと格闘好きなベテラン

評価に関しては、できるだけ客観的に判断しているつもりです。「作品」の形になっていれば30点程度はつけますが、個人的に及第点だと思っているのは75点あたりですね。

ウキキ松崎 [身長178cm 体重62kg]

オールマイティなゲーム猿

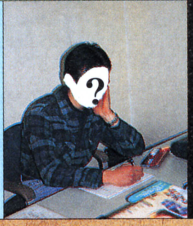
とくに嫌いなジャンルはないですが、格闘モノは大好きです。ゲームのデキがよくても趣味に合わないものにはちょっと低めの点数をつけます。カワイイ女の子が出てくるものには弱い。



城イドム [身長168cm 体重55kg]

正真正銘まっとうなゲーム好き

レビュー委員は評論家ではなく紹介者だと思っています。だから自分の趣味はあまり強く押さずに平均的な好みを大切にして、参考になりやすいようにお伝えしていきたいな。



今回は原稿を書きながらのポーズだ

採点表の読み方①
各ゲームについての6項目の評価は5段階で、数字が大きいほど高い評価。3点が標準的な目安。テスト版完成度は100%が原則だが、間に合わない場合はマスター版とほとんど変わらないもののみ取り上げ、完成度も表示した。

フレイCD ～サーク外伝～

ACT

マイクロキャビン　SCD専用

発売中／¥6,800



テスト版完成度	100%		
プレイ時間	10時間		
グラフィック	4	サウンド	3
操作快適度	4	ゲームバランス	4
オリジナリティ	3	コストパフォーマンス	4
プレイヤー	岩崎啓真		

難易度がすごく高いが、魅力はある

ゲームとしてのデキはいい。でもだれにでもすすめられるゲームかというと、そうではない。これが『フレイＣＤ』に対する結論。

まず問題のひとつとして、主人公が好き嫌いがはっきり分かれるタイプに性格付けされているのだ。笑える人ならいいが、これが嫌いな人にはたまらない。なんせ「雑な上に猛烈な性格」なのだ。当然ながら、シナリオもこの主人公の性格に合わせていて、かなり脳天気な展開である。これもそのノリが嫌いなら、ゲーム自体をかなり嫌いになってしまう要素になるものだと思う。

次にその難易度。ともかく難しい。１面の最初からバンバン死ぬし、指先のテクニックもかなり要求される。後半になるとさらに高度なテクニックが要求されアクションとしての難易度は脅威（誤字ではない）的に上がる。クリアできる人は限られるだろうなと思わせる難しさだ。といいながらも、レビュアーは全員わりと短時間でクリアした。

さて上記の２点を何とも思わない（もしくは好ましく思う）人にとって『フレイＣＤ』は楽しいゲームだ。キャラの演技も細かく、なかなか面白い動きをたくさんするし（本当に笑ってしまうような演出も多くある）難しいとはいえ、操作で腹の立つことはまずない。実際に操作関係で疑問を感じたのは、「セーブのときに書き込みを確認してくれない」ことぐらいだった。

あとはＣＤのソフトだから当然しゃべるのだが、その場所と内容に関して、少し疑問を感じた。ここではしゃべった方がいいのになあ、と思うところでしゃべらなかったり、その逆にどうしてここでしゃべる、と思うところもあった。

でも逆に言えば、その程度の問題しか感じなかったわけだから、繰り返すことになるけど、難しくても平気だというなら買うことをオススメする。ゲーム中のイベントの面白さはその苦労に十分見合うものだと僕は思う。

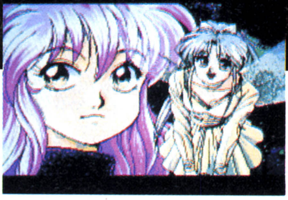
あともうひとつは個人的に気になっただけかもしれないけど、音声と音楽の音量的なバランスがもうひとつのような気がした。製品版では直っていることを期待する。

CAL III 完結編

AVG

NECアベニュー　SCD専用

発売中／¥7,800



今が旬の美少女ゲーム

声優のしゃべるセリフがとばせるなど、基本的には前作より遊びやすくなっている。これは２回目のプレイのときなどにすごく便利だよね。ビジュアルは『Ⅱ』と違い、もとのパソコン版が18禁でなかったので修正や削除などなく、ほぼ完全に移植してあるから期待していいぞ。

しかし、ビジュアルはキレイでいいんだけど、ボタンを押していれば先にすすむというのは、どうかと思う。ストーリー展開もちょっと単調だし。ＡＶＧはストーリーが優れていないと途中で飽きられてしまうのでは？　実際ボクは飽きてしまいました。

ストーリーに分岐があるとかビジュアルがアニメーションするとか、ただ移植するだけじゃなくて、もうひとひねり工夫が欲しかったな。

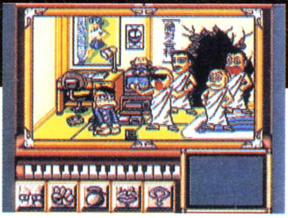
テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウキキ松崎		
プレイ時間	２時間				
グラフィック	4	操作快適度	3	オリジナリティ	2
サウンド	3	ゲームバランス	3	コストパフォーマンス	3

爆伝アンバランスゾーン

AVG

SME　SCD専用

４月22日発売予定／¥7,800



ギャグ満載の紙芝居AVG

まずプレイしてコマンド選択のシステムが個性的なのに気づいた。普通は考えて選ぶものだけど、このゲームは正解が見当もつかなくて、かたっぱしから選んで進める感じなんだ。展開に意外性があるとも言えるけど、作業が機械的になりがちだ。

場面のつなぎの弁士による紙芝居風のビジュアルについては、好みもあるとは思うけど、ゲームの95%が見ているだけでは、いくらなんでも飽きてしまう。

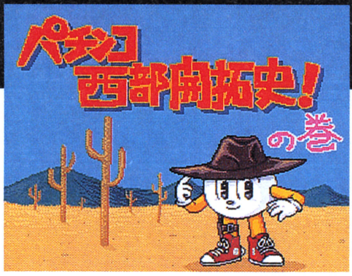
テーマは音楽なのだけれど、その必然性もあまり感じられないし、ストーリーもいまひとつ単調で興味を引かれなかった。

仮に爆風スランプや赤塚不二夫のファンであってもプレイがきついのは変わらないし、一部のギャグが笑えたこと以外に誉めるところがないのは悲しい。

テスト版完成度	98%	プレイヤー	城イドム		
プレイ時間	3.5時間				
グラフィック	2	操作快適度	2	オリジナリティ	3
サウンド	3	ゲームバランス	3	コストパフォーマンス	2

訂正とおわび：４月号P.107『ぷよぷよＣＤ』の記事の中に『ハットリス』で対戦プレイが可能とありますが、実際はできません。おわびして訂正します。

パチ夫くん3 ~パチンコ&パチスロ~



ETC

ココナッツ・ジャパン	SCD専用
4月発売予定/¥8,800	

テスト版完成度	100%		
プレイ時間	18時間		
グラフィック	3	サウンド	4
操作快適度	3	ゲームバランス	3
オリジナリティ	4	コストパフォーマンス	4
プレイヤー	ウォルフ中村		

18歳未満の人にはいい教材かも(笑)

パチンコ部分のデキのよさは、過去の作品でも実証済み。私はパチンコが好きなんだけど、見た目も操作感も本物そっくりなんだよね。実在するパチンコ台をうまくアレンジしてゲーム中に登場させているため、実際にパチンコを遊ぶ人にとってはより楽しめるのもポイント。ただ、機種のセレクトは前作よりもオーソドックスな路線で統一しているため、個人的にはやや物足りなさを感じてしまった(これは私がパチスロやデジタル機よりも、羽根モノや役モノの方が好きなことが大きな理由ではあるのだけれど……)。あと、台の種類によって、グラフィックが見にくい部分があるのも残念。羽根モノ台のVゾーン周りやデジタル機の保留ランプなどがそう。解像度の問題でしかたないのかもしれないが、もう少しわかりやすくしてほしかったところだ。

プレイしていてもっとも気になったのは、AVG部分でのマイキャラの操作性。前作同様イマイチぎこちないため、ちょっとイライラしてしまうのだ。マイキャラの横幅がありすぎるため、横幅の狭い場所では店員とすれ違うことができない点もいただけない(これは縦方向に移動する場合のみ)。こうなると店員が動くのを待つか、まわり道をするしかないので、かなり不便だ。もっと横幅に余裕を持たせてもらいたかった。他のフロアへ行く扉も、半キャラずれていると入れない。最近のゲームでは障害物等に対する位置の修正が当たり前となっているだけに、このゲームでもそういう処理をしておいてほしかった(あるいは、扉のサイズをもっと大きくするか)。台を見ようとするたびにCDを読みに行ってしまう点も相変わらず。1台ずつ読んでしまうため、台を選ぶ時ややめんどうだ。

止め打ちができる、パチスロ台が入った、ミニゲームもある、と内容自体は確実に進歩しているだけに、これらの基本部分が解消されれば、もっと気楽に楽しめるゲームになるはず。そういう意味でもったいないと思う。

エンディング後のおまけモードはいいアイデア。具体的な内容はまだ伏せておくけれど、こういうものが用意されているとクリア後もまた遊ぼうという気になる。

今月のまとめ

全ソフトの総合点と全体の評価(オススメは点が赤色です)

総合点	モンスターメーカー	フレイCD ~サーク外伝~	CAL III 完結編	爆伝アンバランスゾーン	パチ夫くん3 パチンコ&パチスロ	総合評価
岩崎啓真	—	75	45	35	70	『モンスターメーカー』のスコアは疑問だろうから説明しておこう。製品と同じというサンプル版にあまりにバグが多く、はっきり言ってまともにプレイできるレベルではなかった。メーカー側では、暴走や音が消える、敵が残っているのに戦闘が終わるなどのバグはほとんどなくなると言っているが、公平さのため評価の対象からはずさせてもらう。
ウォルフ中村	25	80	50	55	80	いちばん楽しめたのは『フレイ』。難易度は思っていたよりも高くなかったし、操作性も良好。ラスボス戦のみSTGになっている点に疑問が残るが…(私は勝つために45分もラスボス戦を繰り返した)。パチンコSLGとして秀逸な『パチ夫』も○。『MM』は、プログラムをはじめ未熟な部分が目立ちすぎた。内容自体は悪くないだけにもったいない。
ウキキ松崎	65	90	55	55	65	今月は何といっても『フレイ』です。難易度が少々高いが、フレイちゃんへの愛があればなんのその、きっとエンディングが見れるでしょう。もちろんボクは買います。『モンスターメーカー』はビジュアルはキレイだけど、バランスがキツくて(敵がすごく強い)なんどもハマってしまった。そのほか細かな不備がいくつも目についた。……残念です。
城イドム	70	70	60	30	80	パチンコが好きな人なら『パチ夫くん3』は十分に楽しめるだろう。『フレイCD』はキャラが好きでテクニシャンなら買っていいね。ただ、斜め見下ろし視点の足場などの見切りが厳しいから、ただのギャルゲーとしか考えていなかったら痛い目を見るぞ。『MM』は前人気も高いけど、バランスなどかなりキツめなので根気がないとちょっと辛いかも。

新米ライター・イドムの レビューは夜作られる

連載その3

いや一今、文才の不足を痛感している! レビューを書くとすぐ感想や評論になりがちだし、自分で何か意図して書いても読者には違う意味でも伝わる表現になっちゃったり、案外と難しいものだ。うーん、自分はまだ経験値不足。もっと戦闘をして、細かく気配りできる戦士に育ちたいな。



▲原稿書きに忙しい時期の編集部は殺気じみている!?

【読者レビュー大募集!!】

読者の生の声が詰まったレビューを募集します。PCエンジンソフト(新旧は問わず)のレビュー300字程度と100点満点の総合点を住所・氏名と共に下記のあて先に送ってください。採用者には記念のテレカをさしあげます。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン「読者レビュー」係

採点表の読み方② 「今月のまとめ」の点数は5点きざみの100点満点。オススメは点数と関係なくレビュー委員の主観で選んでいる。

ゲッツェンディーナー

Götzendiener

ACT.4



危機を脱したミーサの前に
なんと贋者が現れた!!

イラスト●赤井孝美
文●菅　浩江



あらすじ

魔物の島に囚われた〈不屈の女神〉キシュ・リム・ミーサは、〈貴宝珠〉を手にひとり脱出を試みる。次々襲いかかる魔物たち、迷路のような建物の中をさまよう彼女に、さらなる試練が待ち受けていた。壊れた外壁とともに階下の劇団倉庫に落下し、背中をひどく傷める。その上、そこで出会った役者たちは、ただ人間の姿を真似しているだけの亜人間だったのだ。ミーサの孤独な闘いは続く——。

そこは世界中の色という色を集めたような部屋だった。
たくさんの衣服が、びっちりとつり下げられている。劇団の衣装部屋なのだった。
亜人間たちの騒ぎが聞こえる。何かで扉を叩くものもいるが、入ってはこられないようだった。
ミーサは服をかき分けて壁面を調べた。明かり採りの小窓がひとつあるが、いくらミーサでもくぐれない。脱出路はないのだった。
「逃げ込んだはいいけど……」
ここで息を殺して待つか？　でも亜人間たちがいつ引き上げてくれるのか判らなかった。彼らは人の真似をしながら長い年月を過ごした。きっとこちらが干上がるまでの時間などどんということもないだろう。
「戦って抜けるしかない、というわけね」
決心したミーサは、突然、ばさばさと衣装をあらためはじめる。破れた服では剣さばきの邪魔になる。それに、胸をさらけだしたままでは、ちょっと……。何をするにしても、まず、着替えだ。
甲冑がある。しかしそれは屈強の兵士役が着たらしく、ミーサには大きすぎた。せめて動きやすいものを、と探すが、たいていの男物はズボンも上着もだぼだぼで、かえって動作がしにくい。
扉を叩く音はしだいに激しくなっていた。あせったミーサが衣装をかきまわす。
もうっ！　少年とか、おてんばな女の子の役はなかったの？
「ああっ」
美しい青の衣装を手にして、ミーサは硬直した。
それは舞踏会に着るようなドレスだった。大きく開いた胸元にも、たっぷり布を使ったスカートにも、数えきれないほどのビーズが縫い込まれている。
「なにこれ——〈貴宝珠〉？」
ビーズの輝きに覚えがあった。手で撫でるとほのかなぬくもりが伝わる。背の痛みも僅かにひいた。
彼女は長剣を握ると、宝珠のはまった柄をそっとビーズに近づける。〈貴宝珠〉は仲間と反応し、ともに輝く。もしも本物なら——。
「本物だわ」
白熱した柄と服を、彼女は呆然と見比べた。
なんて豪華な衣装なんだろう。滅多に採れない貴石をこんなにたくさん使って。
亜人間が、どかっ、とひときわ大きな音をたてた。はっと振り返ったミーサの顔が、背の痛みにゆがむ。
この服では動きにくいのは判っている。しかし〈貴宝珠〉の力でこの痛みがやわらぐのなら。

ミーサはじゃらじゃらとビーズを鳴らしながら服に袖を通した。

ちょっと胸が余るのが悲しかったが、痛みはすうっととけていく。宝珠は体力とともに気力も回復させてくれたようだった。いまなら、勝てる。

長剣をつかんでようすをうかがい、一気に扉を開け放つ。

亜人間が津波のようにかかってくるかと思ったが、彼らはぽかんと立ちすくんでいた。

「女王様……」

「はあ？」

「おおお、女王様だ」「女王様のお召し物だぁ」

と、どおんと身体が重くなった。

「……ま、た……。憑かれた……か」

油断を後悔するがもう遅い。商人の格好をした亜人間が小道具の天秤棒を振るうのが見えた。が、腕が重くて上がらない。

ぶたれる！

覚悟した瞬間。すい、と右手が伸びていた。長剣の切っ先は天秤棒をすぱんと斬り落としている。

ミーサの動きではなかった。憑いた何かがそうしたのだ。

（女王様……。ああ、愛しの女王様、こちらです）

身体の中で男の声がした。腕が勝手に動き、足が勝手に駆ける。

なんなのよ、これっ！

そう言いたかったが、ミーサの身体はもうすっかり乗っ取られてしまっていた。

姫巫女に憑いた者は、劇場の構造を知り尽くしているようだった。しつこく追ってくる亜人間をまき、複雑に入り組んだ舞台裏のようなところをネズミのように走る。

ちょっとぉ、やめてよ。わたしそんな外股でどかどか走ったりしないわよ。

ミーサの中の誰かがしょんぼりした気配。

（すす、すみません。女王様）

女王様でもないったら！

（ああ、そのきついお言葉。やっぱり女王様ですよ！もうじき着きますから）

彼は女王の服の裾をからげ、裏方が使うような狭くて暗い階段を上った。ままならない自分の手が小さな扉を押し開ける。

「……ぐっ」

鼻が曲がりそうな腐臭。ミーサは吐き気をこらえた。生理的現象は憑きものにもどうしようもないらしい。彼は（ここです）と言い残すと、するりと身体を離れた。

「ここって、何が」

ようやく目を開くと、灯明がひとつともった薄暗い小部屋に何かが落ちていた。それが何かを知った瞬間、さらに吐き気がひどくなる。

死体、だった。すっかりひからびて、それでも湿気のためか骨にはなれない死体。

その上で、半透明のものがひ弱にたなびいていた。それはなんとか人の形をとると、ミーサに向けて何度もお辞儀をする。

「お前、もしかしてこの死体の——？」

こくこくこく、と亡霊はせわしなく頷いた。足元の自分の身体を指し、灯明を示し、さらにお辞儀を繰り返す。

「わたしをここまで連れてきたのは、火葬にしてほしい、とか？」

こくこく、こくこく。

ミーサは迷った。そんなことをしてやる筋ではない。が、我慢して観察するとその死体はちゃんと人間のものだし、こいつは少なくとも亜人間から助けてくれたし。

「言う通りにしたら、ここから逃がしてくれる？　海に案内してくれる？」

こくこくこくこく。

「判ったわ」

じゃらん、と裾のビーズが音をたてる。彼女は慎重に火魔法の足取りを始めた。

腐った肉の臭いが炎にあぶられていっそう強くたちこめる。しかしそれはしだいにただのこげ臭さにとってかわった。部屋を染めていた赤い光が消え煙が流れ去ると、現れた石の床は灰ひとつ残らないほどに浄められている。

「ありがとうございます、女王様」

醜い死体を葬ってもらえて気がかりが消えたのか、亡霊は色を濃くしていた。時代物の帷子を身につけた若い兵士の姿である。

「もう成仏するんだから申し上げてもいいですよね。僕、女王様が好きだったんです」

「ふーん」

自分のことではないから感動がない。

ミーサは亡霊があまりに古い格好をしているので、訊ねてみた。

「あなたはいつ死んだの？」

「いつと言われましても。ええと、タジク王の軍に参加して、こんなになっちゃったんです」

「タジク王！　わたしの国の……。じゃ、ここへは魔封じにやってきたのね？」

「はい、ご下賜の短剣までいただいたんですけど、僕、ちょっと困っちゃって」

「困ったって何が！　上に短剣を抱いた化け物の墓があったけど、関係あるのっ？」

亡霊はうっとりとミーサを見る。

「ああ、そのびしびし鞭打つようなものの言い方……女王様だあ」

「ばっ、ばか言ってるんじゃないわよ！　そりゃタジク妃は初代の〈不屈の女神〉で、多少、気が強かったらしいけど」

だから自分も気が強いのよね、とミーサはそっと吐息をつく。彼は先祖の面影を彼女の中に見出し、嬉しそうに目瞬きをすると顛末を語った。

「困ったのはなにも僕だけじゃないんです。さっきの亜人間は別として、上の化け物連中も、昔、僕と同じ普通の兵士だったんです」

「ええっ！　だ、だったら墓の中で抱いてた短剣は奪ったものじゃなくて」

「持ち物なんですよ、女王様」

「どうして……どうして王家の兵士があんな姿に。だまされたの？」

「いいえ」

彼は言いにくそうに身をよじった。

「みんな、自らここの神に下りました」

ミーサは驚きの余り口がきけなくなってしまった。彼はさらに続ける。

「神はおっしゃったんです。悪いのは王のほうだ、って。神はずっと人間をうまく治めていたのに、貴族はそれを邪魔したんだ、って」

「愚かな！　魔王が人を治めてうまくいくはずがないわ。人の上に立つのは人でなければならないのよ！」

「それでみんなも困っちゃって。でも、一部は神に従いましたが、残るみんなは〈破魔花〉を使ってなんとか勝ったみたいですね。みたい、なんてことしか言えなくて申し訳ないんですけど。実はそのころはもう死んでたんでよく判らなくて。僕もずいぶん悩んだんです。神様は正しそうだけどなー、けどやっぱり女王様のお役に立ちたいしー、なんて思ってるうちに、こんな具合で」

「困るまでもないじゃないっ！　魔王は魔王よ、悪なのよ！　正義は貴族に……〈不屈の女神〉にこそあるのよ！」

「うわあ、その厳しさが素敵なんだよなぁ」

ミーサはあきれて出て行こうとした。

「つきあってられないわ」

「——僕もです」

えっ、とミーサが振り向く。

彼はにっこり笑っていた。

「そろそろ死者の国へ行かないと。海はすぐそこです、女王様。向こうの扉を出ると船も見えます。できることなら血の通う身体で手をとって、海までお連れしたかったな」

彼の姿がゆっくりと薄れていく。

「あ、待って。そんな急に」

足元が透け、腰が透け、帷子に守られた胸の向こうに壁が見えてきた。

彼は頬笑む。ほんとうにほんとうに嬉しそうに。

「女王様、最後にお姿を見られて幸せでした。僕、真剣に好きだったんです。女王様のこと、心から——」

鮮やかな笑みの気配だけを残し、亡霊の姿が消えた。

女王の血をひく娘は、唇を曲げてしばらくじっとしていた。

彼は死者の国で、本物の女王様タジク妃に会えるのだろうか。どこで道草していたの、と怒鳴られて、やはりうっとりするのだろうか。

亡霊に教えられた扉をくぐると、一面の赤——。

ミーサは赤い世界に両手を広げて叫んだ。

「初代〈不屈の女神〉！　彼を誉めてあげて！」

炎のような夕日に照り映えて、海は朱色を溶かしたよう。あれほど待ち望んだ海。故郷の浜へと続く海だった。

目の前に船がある。〈破魔花〉紋の旗をなびかせる軍船だ。ミーサは重いスカートを腕に抱え、船をめざして波止場を走った。

そこは穏やかな入り江。左には断崖の上に緑を乗せた岬があり、右手は石造りの建物が壁のように続いている。岬と建造物をつなぐところは水門で、いまは赤い水を抱き込んでぴたりと閉じられていた。

あとはあの水門を開ければいい。船に乗って、あの水門を開ければ。

が、勢いよく走るミーサの足は、軍船に近づくにつれ

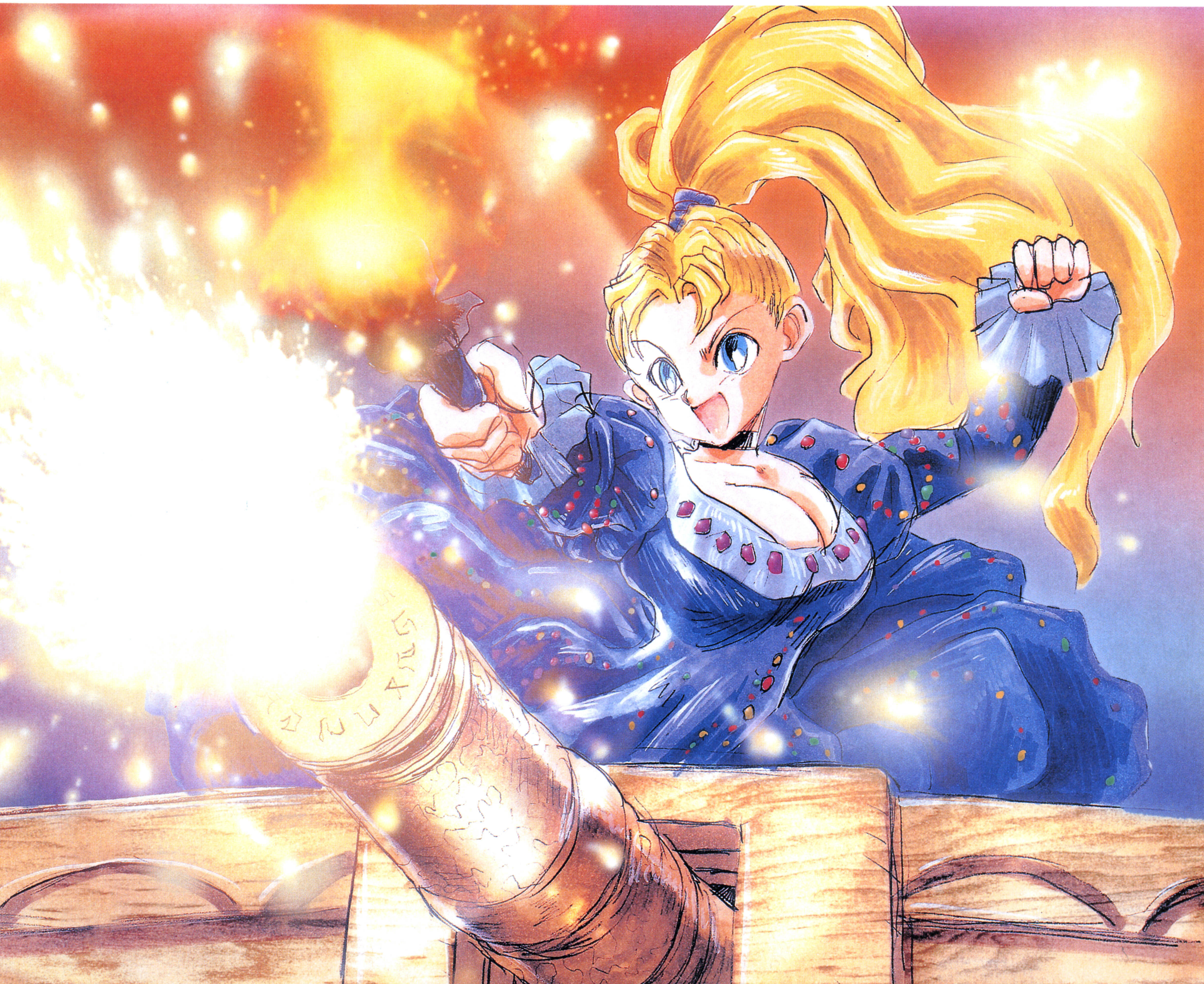
てだんだんのろくなった。入り江の中央に向かって腕のように伸びた船着き場を半分まで来ると、彼女はついに立ち止まり、がしゃんとビーズを鳴らして座り込んでしまった。
「……いや……こんなの、いや」
軍船は、半ば沈没していたのである。
もはや焦点の定まらない森の色の瞳が、ぼんやりと船を見る。
ここまで来たのに。海までたどり着いたのに。
茫然自失の彼女は、ゆるゆると頭を巡らせた。
右側の建物から太い金属の縄が水門の向こうまで続いている。ロープウェイだろうか。あれに乗れば……いいえ、船の規模からして、勇者様たちはこれ一隻で到着したはず。あれは逃げ道ではないのだわ。
じゃあ、いま来た方向は？　別の逃げ道があるかも。
振り向くと、劇場の丸い大きな屋根が見えた。その上の断崖絶壁。あんなところから落ちたのだ。絶壁を迂回するように上る路がついていたが、ところどころが崩落し、使いものにならない。まあ、戻る気もないのだけれど。
路は何ヵ所か崖の内部へもぐりながら、うねうねとのぼっている。
改めて見ると、この島自体、とてつもなく高い塔のような形をしているのが判った。遙かかなたの頂上は城壁で囲まれていた。その中に、見るからに神殿めいた立派な建物と、突きたった細い塔。自分はきっとあの塔に囚われていたのだろう……。
どうする、キシュ・リム・ミーサ。と、彼女は自問する。
その時。崖の中でちらりと青いものが動いた。自分が劇場に落ちたあの壁の穴のあたりである。
「なに？」
夕焼けに目を細めたミーサは、すうっと血が引くのを感じた。
あれは自分だ！　女王の服を着た、蜜色の髪の少女。亜人間の複写なのだった。
その意味を彼女は知っている。魔物たちは〈不屈の女神〉が魔王に屈することを望んでいた。その時こそ魔神が復活するのだ、と。
「贋者でそれを。わたしの姿でそんなことを——」
腹の中心から熱いものが膨れ上がった。怒りはまたたく間に全身に広がり、夕日よりも赤く頬を染め上げる。
「させるもんかーっ！」
がっ、と立ち上がった彼女の眼は爛々と輝いていた。獣のような瞳が軍船をとらえる。おそろしいほどに冴えた笑みを浮かべて、彼女は沈没船へ駆け出した。
「させないぞ、化け物ども！　絶対にさせないっ！　魔封じの貴族は、けしてけしてお前たちに額づきはしないのだ！　たとえそれが贋者であっても！」
船尾に大穴が開き、僅かに傾いた軍船。海水で滑る甲板を、正装の姫は器用に走る。彼女の神経はぴりぴりと尖っていた。武芸を叩き込まれ数多くの敵を相手にしてきた姫巫女である。全力で駆けながらも状況は充分頭にはいってくるし、必要なものは歩をとめることなく奪取した。
「させはしない！」
船首に着いたミーサの細腕には、箱いっぱいの弾薬が抱え込まれていた。そのまま砲門にとりつく。弾を充塡するのももどかしい。
「これでできるものなら——やってみろっ」
号砲が轟いた。一拍遅れて崖の中腹から土煙があがる。彼女は立て続けに撃ち放った。発射音で耳はすぐにやられたが、逆落としの崖が崩れて劇場を押し潰すのが見えた。
いつしか、ミーサは高らかに笑っている。憎しみが破壊の喜びに変わっているのだった。火薬の臭いをまとい、落ちかかる陽を血のように浴び、彼女は狂ったように笑い続ける。
「あははは、はは、は……ふ」
全弾を撃ち尽くした彼女は、腑抜けたようになってくたくたと崩れた。
海を渡る風が濃くたちこめた煙を吹き飛ばす。
劇場の上にのしかかるようにして突き出していた岩の庇がなくなっていた。落下した岩につぶされて、役者たちのすみかはあとかたもない。
亜人間たちは全滅できただろうか。いや、軍船は島に比べて余りにも小さい。まだきっといる。まだ島の奥深く、魔王へ簡単に膝を折る贋者のミーサがいる。
「諦めない。諦めるもんか。滅ぼしてやる。絶対に」
沈みかかった太陽が、ちかっと何かに反射した。
「そうだ！」
光ったのは櫂の口金だった。軍船には確か浅瀬の上陸や難破に備えた小舟が積載されている。
ミーサはいがらっぽさの残る空気を大きく吸うと、ドレスの宝珠から力を呼び込んだ。

湾の中へ漕ぎ出すと、あたりは信じられないくらいの静寂だった。
聞こえるのは、乱暴に漕ぐ櫂の軋みと小舟の腹を打つ水の音だけ。
ミーサは焦っていた。豪華なドレスの袖で額の汗をぬぐい、いらいらと櫂を操っている。
軍船から小舟を降ろすのに手間がかかったので、すでに空は赤みを失っていた。群青から藍へ溶ける空。海面の色も一刻ごとに黒へと近づいている。
間近い海が、ぱしゃ、と水しぶきを上げたので、ミーサは暮れなずむ海を見透かして構えた。波の下を影が走っている。
「なんだ！」
影が、ぐん、と浮いた。
「うわっ」
海面を割って跳ねたのは、とてつもなく大きな魚だった。蝶番のように開けた口に猛獣の牙を持ち、胸鰭の代わりに人間の腕を持つものを魚と呼ぶとすれば、である。
二本腕で摑みかかろうとしたものに、ミーサは櫂の一撃を食らわせた。
ごっ、と鈍い音がして、眉間を強打された化け物が水柱を上げる。
「ちいっ、どこもかしこも油断がならない！」
ぎりっと唇を噛む。彼女の怒りは、この静けさの中にあってまだ燃えているのだった。自分の姿を模倣されたのは、それほどの悔しさだったのである。
男勝りの漕ぎっぷりで水門につけたミーサは、ちいっ、とまた舌打ちをした。
「いったいどうしたら開くんだ、この門はっ！」
贋のミーサはこうしているうちにも……。
自分の姿で膝をつき、贋の心で服従する。
我慢がならなかった。
これまではただ故郷に帰りたいだけだったが、いまは違った。国に戻り、父に仔細を話し、兵を集めてここを叩く。それが望みだ。
彼女は周囲を見渡す。
古びた木でできた水門の両側に、灯台がある。どんな化け物が灯したのか、だんだん濃くなる闇に反して、左側のからは乳のような白い光がまばゆさを増していく。
右岸の灯台は壊れているのか暗がりに沈んだままだった。空を背景にほのかに輪郭を見せる、灯台付属の建造物。
「ふん、あそこが開閉施設か」
吐き捨てるように言うと、彼女は櫂で水門をぶっ叩き、それを勢いにして舳先を右に向けた。
大きく腕を動かすたびに、ドレスのビーズがちゃらちゃら鳴る。〈貴宝珠〉は姫のために力を放出し、宵闇の中、星々を地に呼び寄せたかのような微光を発している。
煮えるがごときミーサの頭に、ちりっと走るものがあった。三度櫂を動かすあいだ、彼女はそれが何かを考える。口惜しさと焦りで考えはうまくまとまらなかった。
ええい、気がかりはなんだ！　宝珠、そう宝珠だ。ビーズの輝きを見た時に……。
「あああああっ！」
ミーサはがばっと灯台を見上げた。
海上を四方に広がる逞しい輝き——。
「あれは宝珠の……〈貴宝珠〉の光」
悪寒が背筋を駆け上がり、櫂を握る手がわなないた。
漆黒の海の上、千里万里を貫く灯台の光。それを発する〈貴宝珠〉は、どんなに大きいか。
「なぜ魔城にそんなものがある！」
白い手に骨が浮き上がるほど、彼女はドレスを握った。この服もそうだ。めったに産出しない〈貴宝珠〉を散りばめるなど、貴族の姫たるこの身も、女王の母ですらできないことだ。
「女王の……」ミーサは爪を噛む。
待て。これは女王の服、と言われていたのでは？　亡霊はこの服を着た自分を初代と間違えた……。すると、タジク妃の時代にはこんなふうな贅沢が……。
不意に、亡霊の言葉が甦った。
——神はずっと人間をうまく治めていたのに、貴族はそれを邪魔したんだ、って。
「もしや〈貴宝珠〉は、魔封じの時代の戦利品——。魔神との戦いは宝珠の争奪戦だったのか？　ええい、いまはそんなことっ」
ミーサは猛然と舟を進め、水門わきの建物に接けた。

陽はとっぷりと暮れ、真の闇が姫巫女にのしかかっていた。
長剣を掲げる。柄の宝珠が、ぼう、と発光を始め、ミーサはそれをたいまつの代わりにした。かすかに虹の色を帯びた光が建物の入り口をまさぐる。
「どうしたのだ、これは」
朽ちかけた木製の扉はすでに開いていた。が、城門のようなそれには、外側から板がうちつけてあったのである。
板も長い年月潮風に洗われて、半分腐っている。彼女

が触れると、積み木のようにばらりと崩れた。内部から黴と草のいりまじったような深い森の香りが流れ出す。
　室内に踏み込んだ彼女は、一瞬のうちに状況の理由が判った。
　部屋の中央にある吹き抜けに太い鎖が幾重にも下がっている。鎖に絡んでいるのは、枯れた〈破魔花〉の蔦だった。花の証拠に、水音がすると部屋の四隅が薄緑の光に満たされる。今度こそミーサの見知った本物だ。
　魔封じの軍は、水門開閉のためのからくりを封じていたのである。扉が外側から閉じつけられていたのも、せっかくの武器である花を枯らせてしまう日光を入れぬため。
　ミーサを助けようとする軍船が再びここへ近づいた時、魔物たちはおそらく彼らを入れまいとやっきになったはずだ。しかしやっと蔦を枯らせたものの、水門を閉じるのが遅かった……。
　魔物たちは無駄働きだったが、おかげでからくりは簡単に動きそうだった。
　ミーサは吹き抜けを見下ろし、からくり本体が階下にあるのを知る。悠長に階段を探す気はない。ミーサは長剣を口にくわえて、鎖を伝い下りた。
　びっしり詰め込まれたからくりの間へ身軽く着地した姫巫女は、それとおぼしき把手を一息に下げた。
　耳に届くのは低い水音——水門が開いていくのだ！
　鎖がゆっくりと上下し、足元の歯車、傍らの滑車、その向こうの跳ね橋が動いていく。人の背丈の二倍はあろうかという跳ね橋が跳ねると、かっ、と突然の閃光が走った。
「うわっ」
　眼を閉じたミーサの身体、その奥底から、むくむくと力がみなぎってくる。
　ばねの向こう、巨大な〈貴宝珠〉はミーサの剣と衣服に反応して、白く光っていた。灯台に使っていたのであろう大結晶。
　別の輝きがミーサの左側で弾けた。片隅にひっそりと咲いていた〈破魔花〉が、強い光を浴びて燃えたのである。花の樹液はかなり大きな炎を生む。めらめらと赤い舌で舐めあげられた石壁が、熱に耐えかねてがらりと崩れた。
「なっ……通路か」
　どこへ通じる？　この下には何が？　石の壁で塗りこめるほどのものとは……。
「——誰です」
　地底からりいんとした女の美声がたちのぼった。ミーサは思わず長剣を構える。
「わたしたちの静かな眠りを妨げるものは、誰ですか」

（６月号に続く）





カラーチャンネル伝説2

個性的なイラスト大歓迎！ 絵はアイデアが命！

今月の1等賞



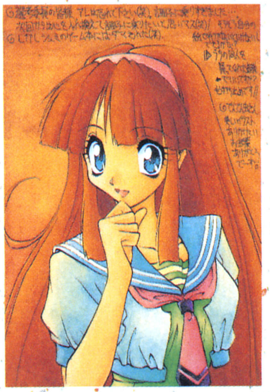
▲新潟県　U・S・D・YMDスペシャルさん18　今月は、かなめの強い推薦によりこの1枚です。パッションも彩色もOK！　多少デッサンに難があるけれど、それを気にさせないインパクトある1枚です。（白）



▲大阪府　天宮めぐるさん13　南国っぽいカラフルなバックだけど、なぜかナコルルに合ってる。（南）



▲神奈川県　K．Oさん3　水彩の塗りかた、色の選びかたをこころえてますネ。（白）



▲神奈川県　軽装騎兵さん16　心を入れかえるという、次の作品に期待してますね〜。（白）



▲愛知県　綾瀬なおとさん4　カー君も描いて。（輝）



▲神奈川県　幻夕貴さん5　いいなァ。（白）



▲広島県　ひゃーまんさん3　あの声が♡　（白）



▲大阪府　ちーぽんさん5　新作まだかなァ。（白）



▲埼玉県　鴬亜華羽さん6　バックがちょっとさみしいかな？　（南）



▲静岡県　とほほ天国さん7　王虎がちょっと暗いかな。（輝）



▲岐阜県　おさるさん3　再放送終了記念の1枚。（白）



▲千葉県　大江智さん3　元気いっぱいのうさぎが◎（南）



▲福岡県　メケメケさん7　応援してネ。（白）



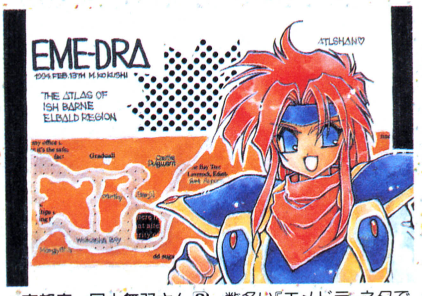
▲東京都　秋本麻弥さん3　また送ってね。（白）



▲静岡県　陸兎妖夏さん14　続編のCDは買った？　（白）



▲長野県　高想ゆきなさん5　総合的な上手さは1番。（輝）



▲京都府　国士無双さん3　数多い『エメドラ』ネタで背景のセンスがよかったので選んじゃいました。（輝）



▲東京都　大河原烈さん14　さとちーのイチオシ♡　（白）



▲大阪府　佐馬ゆき栄さん14　今月も妖しさ1番！　（南）

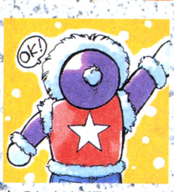
イラストがのっかると

採用者にはもれなく賞金500円。さらに、名前だけのったときには1P、コメントつきでのると3P、イチオシに選ばれると5P、そして1等賞に選ばれると10Pのランキングポイントが加算されるのだ。ランキングポイントが20Pたまるごとに、本誌特製テレカをプレゼントするぞ!!　（名前の後の数字は現在の累積ポイントを表しています）

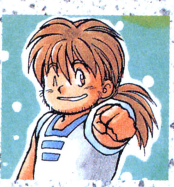
✣今月のイラスト選考委員✣



白虎かなめ
南極ロボのスキをついて、担当の座に。作品への思い入れを重視？



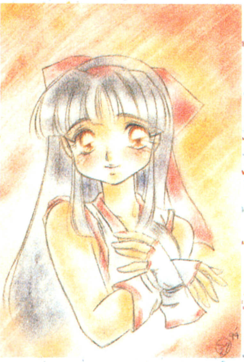
南極ロボ1号
左のヒトに振り回されつぱなしの真の担当。このコーナーの良心。



バブルス一輝
かなめの隣に座っていた謎の助っ人。小物に凝ったギャグが好き。

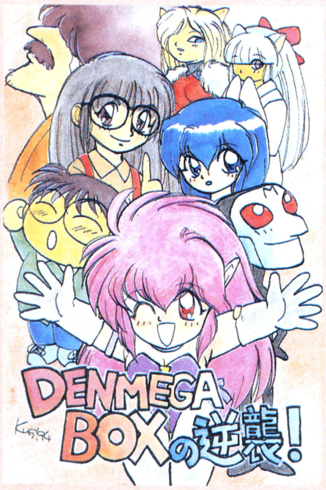
今月のお題：爆走かなめちゃん

白虎：というわけで、今月はバブルス一輝さんに手伝っていただきましたぁ！
一輝：どうも！　ハガキ選ぶってのは楽しいですね〜。みんな個性いっぱい！
南極ロボ1号：は！　左の選者の順序が変わっている。先生、かなめ先生！
白：だって今月から、かなめが担当になったんだもの。念願の左はじぃ☆
南：☆、じゃない！　ああ…先生、少しはセーブすることも覚えてください！
輝：少しはいいじゃないですか。私もギャグネタってだけで選びすぎたかな？
南：いえ、この人の場合、罪のレベルが違いすぎるんですよ…。

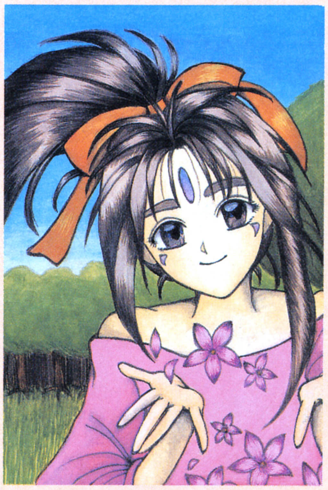


◀北海道　37番娘さん⑯　思わずなごむ、ナコルルの笑顔。かわいいです。（南）

選考委員のイチオシ♡



▲愛知県　草原水面さん⑥　電撃メガドライブなんて、PC読者は知らないよね…☹ 林田のおかあさんと、さとちーが◎（白）



▲埼玉県　おもさん⑧　これだけ深みのある色使いで、華やかさを出せるのがあなたの持ち味です。がんばってください。（南）



▲東京都　八雲さん⑨　ギャグ路線・マイナーキャラ（サルがーッ!!）には弱いのよ…。元気いっぱいのナコルルもいいぞ。（輝）



▶兵庫県　ふにゅきちさん③　胴と脚のつながりが不自然。上半身がいいだけにオシイ！（輝）





◀岡山県　けるるさん⑨　額プチが気に入ってますね？（南）

▲愛知県　青玉士さん⑥　この味を大切にネ。（白）



▶愛知県　るらら星人さん③　ワクの中の4人がイイゾ。（南）



▲宮崎県　晶ちひろさん③　透明感がイイね。（輝）



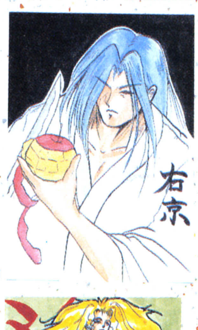
▲埼玉県　N.J.R.さん⑭　着実にファンが増えてる。（輝）



▲東京都　山野拓さん⑩　もう少し、細かいところにも気を配ってネ。かなめは巨乳のちはるさんが好き♡（白）



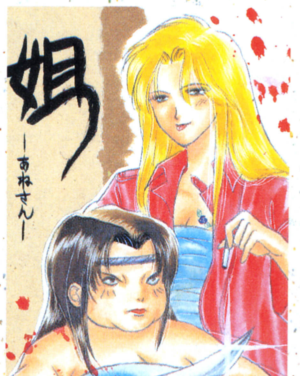
▶神奈川県　匿名希望さん⑰（南）



▶大阪府　酒井正幸さん⑧　コレも俺の弱点。（輝）



▶岩手県　胡弓さん⑭　ヒミコちゃんてカワイイよネ。（白）



▲愛知県　高綾こうのさん③　太った姐がイイ味出してるぞ。（南）



▲兵庫県　ビリー・カーンさん③　気合のはいった塗りかたに感動…。（輝）



▲茨城県　魔道王宮本さん⑪　大きく描いて。（南）



▲静岡県　かるらさん③　森倉さん見てる？（輝）



▲群馬県　マッハエホバさん③　リアルだ。（南）



◀福岡県　鐘尾幸久さん⑨　色のにじみがとてもあったかい。（輝）

イラスト／白虎かなめ

あて先はこちら　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部　カラーチャンネル係

アーケードの王様。

AOU ショーレポート

おまつり！　おまつり！　アーケードゲームのおまつりAOUショーが開催されたよ～ん。今回はな、な、なんと特別に3ページにわたって、そのもようをレポートしちゃうぜ。



1994年 今年のアーケードゲームも楽しさ100点満点!!

格闘ゲーム熱、いまだ冷めず！　今回のショーでも『ストII』シリーズの最新版ほか、ネオ・ジオ関連の格闘ゲームが出展されてて、大にぎわい。またドライブゲームでも、セガ、ナムコの作品がブイブイいわしてたぜ。そんじゃ、さっそくそのへんを紹介していくぞ。



◀『スーパーストIIX』はやっぱり大人気。なかなか台が空かなくて困っちゃうぜ。



▲ＳＮＫ、ネオ・ジオ関連の新作ゲームは、Ｐ.179の電撃NEO・GEOでド～ンと紹介しているぞ。そっちのほうもよろしくネ！



くわしくはP.178で…

◀ＳＴＧの注目作品は『極上パロディウス』。すっごい楽しいゲームだぞ。

ぬいぐるみも楽しみ！

クレーンゲームのぬいぐるみも最新作がいっぱい。大好評だった「セーラームーンＲ」の新バージョンのものや、なつかしのＴＶアニメのキャラのぬいぐるみなんかもあって、まさにウハウハ！　こりゃぜ～んぶそろえるっきゃないね。



近日登場!!



大型きょう体で思いっきりエンジョイしよう

ソニックブラストマン2

タイトー／登場時期未定

期待のイチ押しがこれ。今回はスキャナーで対戦者の顔を取り込んで、殴るたびになんと顔が変形するのだ。これがかなりエグイ！　イヤなヤツの顔を取り込むのが楽しい遊びかたかな。



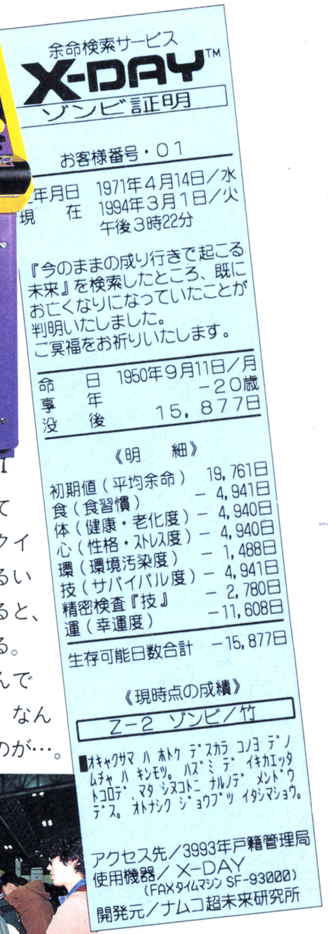
▲わたしのパンチを受けてみろ、ボコ～ン！　顔がゆがむ～!!



X-DAY

ナムコ／ゲーセンでプレイ可能




余命検索サービス
X-DAY™
ゾンビ証明

お客様番号・01

年月日　1971年4月14日／水
現　在　1994年3月1日／火
午後3時22分

『今のままの成り行きで起こる未来』を検索したところ、既にお亡くなりになっていたことが判明いたしました。
ご冥福をお祈りいたします。

命　日　1950年9月11日／月
享　年　－20歳
没　後　15，877日

《明　細》

初期値（平均余命）　19,761日
食（食習慣）　－ 4,941日
体（健康・老化度）－ 4,940日
心（性格・ストレス度）－ 4,940日
環（環境汚染度）　－ 1,488日
技（サバイバル度）－ 4,941日
精密検査『技』　－ 2,780日
運（幸運度）　－11,608日
生存可能日数合計　－15,877日

《現時点の成績》
Z－2　ゾンビ／竹

■オキャクサマ ハ ホトケ デスカラ コノヨ デノ ムチャ ハ キンモツ。ハズミ デ イキカエッタ トコロデ、マタ シヌコトニ ナルノデ メンドウ デス。オトナシク ジョウブツ イタシマショウ。

アクセス先／3993年戸籍管理局
使用機器／X-DAY
(FAXタイムマシン SF-93000)
開発元／ナムコ超未来研究所

自分の命日を教えてくれる一風変わったクイズゲーム。出題されるいくつかの質問に答えると、右の証明書がでてくる。判定の結果すでに死んでいることがわかると、なんとゾンビ証明なるものが…。



スターウォーズ

セガ／登場時期未定



▶オープンきょう体になって新登場！　おなじみのBGMがゲームを一段と盛り上げてくれるぞ。2人同時プレイができるのもウレシイ。

ジュラシックパーク

セガ／登場時期未定



▶映画「ジュラシックパーク」をゲーム化した3DSTG。同じきょう体の『レールチェイス』よりも、イスの動きが激しくなっているのだ。

ゴジラウォーズ

ナムコ／登場時期未定

迫りくるゴジラをひたすらレーザーガンで撃ちまくるゲーム。ロの中を狙い撃ちして高得点をたたきだせ！



▶近寄ってくるゴジラを撃て！　クサリを突破されるな。



デイトナGP（仮）

セガ／登場時期未定

▼スピード感もかなりのものだ。



ポリゴンを使ったレースゲーム『バーチャレーシング』の第2弾。好評だった4タイプの視点切り替えはもちろん、画面もより臨場感たっぷりに仕上がってるぞ。前作のファンなら絶対にヤルベシ！

レーシングフォース

コナミ／登場時期未定

選べるコースは"一般公道"を含めて4コース。夜間走行を実体験できる耐久レース用のコースもあって楽しいぞ。もちろん通信対戦もOKだ。



◀この車の形が、けっこうお気に入りなのだ。



▲選べるコースも実名の4コースだ。

グラフィックも一新され、ついに『ファイナルラップ』の最新バージョンが登場。今回からすべての車が実名になり、ますます盛り上がれそうだぞ。おなじみの8台通信バトルで、ぶっちぎりだぜ。

ファイナルラップR

ナムコ／ゲーセンでプレイ可能



▶▶▶ まだまだ続くぜAOUショーレポート！

ビデオゲームも新作ラッシュでウハウハだぜ

アクションゲームでは…

スーパーストリートファイターIIX
カプコン／ゲーセンでプレイ可能



今回のショーでいちばん人目を引いていたのはやっぱりコレ。ゲームスピードが３段階に変えられるのがグー！ スーパーコンボも決まればキモチイイぞ。

スーパーコンボのススメ



必殺技をだしたり、相手にダメージを与えると画面下のゲージがじわじわ溜まる。そしていっぱいになると「ＳＵＰＥＲ」の文字が点滅して、スーパーコンボがだせるようになるのだ。バシバシ必殺技をだしてゲージを溜めろ。

◀ゲージを溜めるのヨ!

ドラゴンボールZ V.R.V.S
セガ／登場時期未定



選べるキャラはゴクウ、ゴハン、ピッコロ、ベジータ、トランクスの５人。アニメと同じ声優さんの声で繰りだされる必殺技は迫力満点なのだ。



レバー10回転!?

◀ベジータの〝ファイナルフラッシュ〟はなんとレバー10回転！ グリグリ回しまくって必殺技を決めるのだ。手がつかれそうだね。

シューティングゲームでは…

極上パロディウス
コナミ／登場時期未定

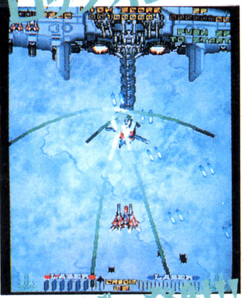
会場を訪れたＳＴＧマニアのハートをグッとつかんでいたのが『極上パロディウス』。なにせ今回は、８種類のキャラから自機を選択でき、さらに２人同時プレイも可能なのだ。



◀他人がプレイしているのを横で見ているだけでも楽しめるのだ。

レイフォース
タイトー／登場時期未定





ロックオン!

レーザー発射!!

奥行きのある細かなグラフィックがカッコイイぞ。敵をロックオンしてホーミングレーザーで攻撃だ。

ネビュラスレイ
ナムコ／登場時期未定



美麗グラフィックがイカス〜!

▶拡大、縮小、回転といった細かな演出には圧倒！ ビジュアルシーンも必見モノでまさにいうことなしなのだ。

これはハズせない!

へべれけのぽぷーん
サン電子／登場時期未定



▶サンソフトの看板キャラというべきあの〝へべれけ〟が落ちモノパズルになって登場。同色のものを縦、横に３つならべて消していくのだ。

ポトポト
セガ／登場時期未定



◀いわゆる落ちモノパズル。上から落ちてくる６角形の板を４つならべて消していこう。連続して板を消して、相手に攻撃だ。

ミンタンのひとりごと

いや〜幕張は遠い。人は多いし、もうやんなっちゃうぜ…とグチをこぼしながらも、やるもんはちゃ〜んとやったぜ。ボクのお気に入りは『ファイターズヒストリーダイナマイト』。前作からファンだったけど、最新版はもっとスキになっちゃった。ＳＦＣで発売される前作の移植版はもちろん買い。そしてネオ・ジオも…。まだ持ってないネオ・ジオに心引かれる毎日なのである。欲しいよー!!!

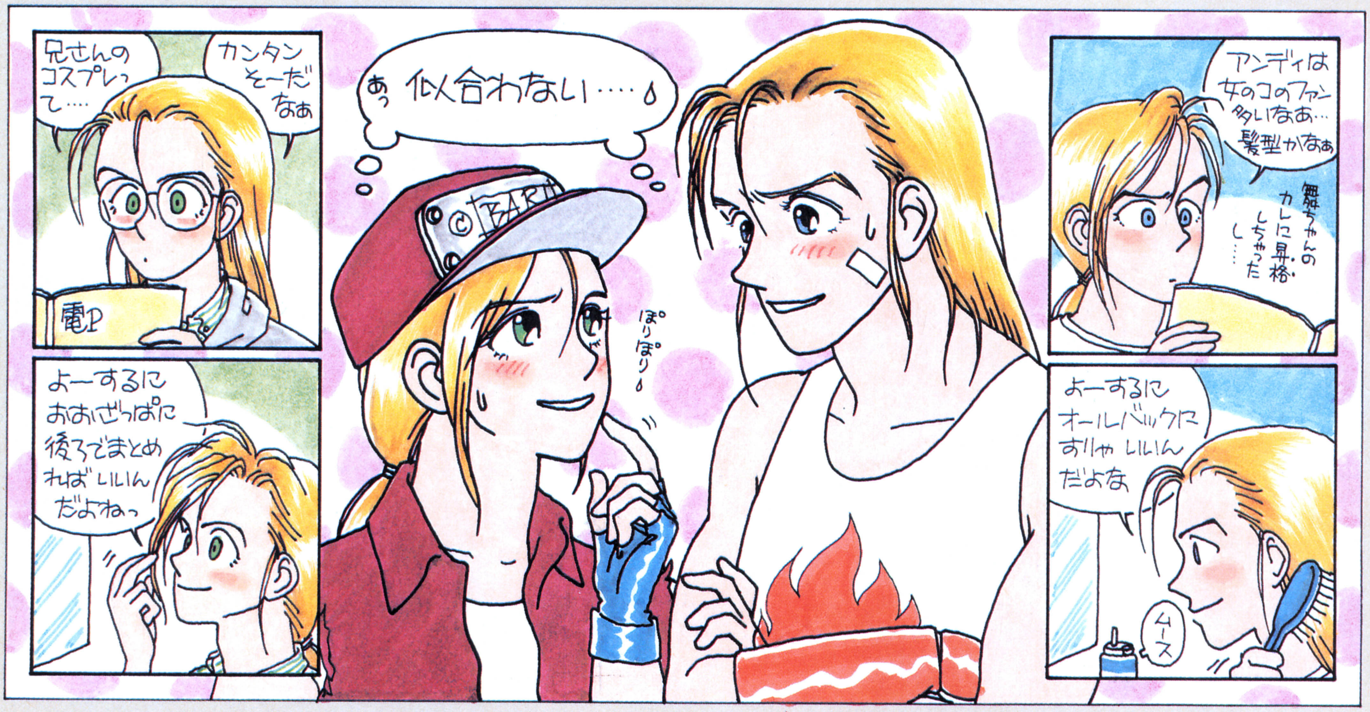


電撃ニュース

４月29日から５月９日まで、代々木で開催される「ライブＵＦＯ」にドド〜ンとセガの専用ブースがオープン！ たくさんのイベントが行われるなか、なんと『バーチャファイター』のゲーム大会も開催されるのだ。しかも優勝者には、超豪華な品々が…。ウデに自信のあるファイターはこの機会を絶対に逃すな！ ボクもいこ〜っと。

電撃NEO・GEO

今月はAOUショーと『龍虎2』情報を中心にお届けしよう。大張さんのイラストと、國府田さんのコラムだってもちろんあるぞ！



AOUショーレポート NEO・GEOバージョン

今回のショーでは、サードパーティーの動きがいつも以上に活発だった。もはや老舗といえるADKは『ワーヒーJET』を展示していたし（ただしADK自体は出展していなかったため、SNKブース内に置かれていた)、新規参入を果たしたDECOも『ファイヒスダイナマイト』と『フライングパワーディスク』の2作品を展示し、かなりの注目を集めていた。また、新しく参入を発表した会社もあったぞ。『ZUPAPA！』で登場したフェイス、『スーパーバレー'94』で待望の参入を果たしたタイトー（ただしこの作品の開発はビデオシステムで、タイトーは販売のみ担当）といったところがそうだ。ある意味で一番驚かされたのが『FIGHT FEVER』という対戦格闘ゲーム。なんとVICCOMという韓国の会社が参考出展した作品だったのだ。参入メーカーは今後も増えそうな感じ。

一方、本家のSNKブースでもっとも目立つ位置に置かれていたのは『龍虎2』だった。ショーには欠かせないビデオ（TVCMで使われているものから、CMのNGシーンまで収録されているロングバージョンまで）もしっかりと流されていたぞ。そのほかの作品では、先月号で紹介した『TOP HUNTER』と『得点王2』が大型筐体に入れられて展示されていたのだ。



▲『TOP HUNTER』は2人プレイ可能なACT。



▲『得点王2』。Wカップがある年だけに受けそう。



▲『ワールドヒーローズ2 JET』はADKの作品。



▲『ファイターズヒストリーダイナマイト』も大人気。

▲『フライングパワーディスク』はハマるSPGだよ。



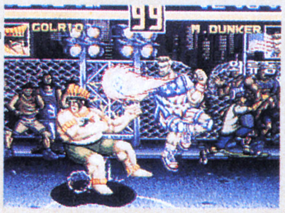
▲キャラがかわいいフェイスの『ZUPAPA!』。



▲『スーパーバレー'94』は近未来モードでも遊べる。



▲『FIGHT FEVER』、ハングル文字も。



 イラスト／水玉螢之丞 大張正己（スタジオG-1）

これが『龍虎の拳2』隠し超必殺技コマンドだ！

コマンドはキャラが右向きの場合。伝授される「表」の超技と異なり体力が4分の1以下（ゲージのワクが光る）にならないと使えないぞ。気力消費量は「表」と同じだ。

リョウ・サカザキ&ロバート・ガルシア



龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←＋C

敵に向かってダッシュし、無数のキックやパンチを叩き込む乱舞系の技。ダッシュ距離はやや短くなった。前作とはコマンドが異なる。



ユリ・サカザキ

飛燕鳳凰脚

→←→↘↓↙←＋CB

乱舞系。敵の体を何度も踏みつけながら、かけ上がっていくのが特徴だ。乱舞系の超必殺技はすべて敵がガードしていても決まるので、使いみちが多い。



タクマ・サカザキ

龍虎乱舞

↓↘→←→＋CA



乱舞系。基本的にはリョウたちのものと同じだが、とどめの一撃が虎砲（元ビルトアッパー）ではなく、一度バックステップしてからの覇王至高拳になっている。

キング

サプライズ・ローズ

←→↘↓↙＋CB

前方にジャンプした後、急降下して敵を踏みつける（計4セット）乱舞系の技。敵が近すぎると飛びすぎて空振りするので、拡大画面時には出さないこと。



Mr.ビッグ

ライジングスピア

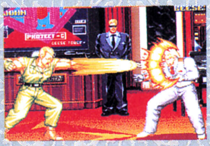
↓↘→↘↓↙←＋A

手にした棒で敵を頭上まで持ち上げ、その状態のまま下から何度も突き上げるという乱舞系の技。かなり近距離で出さないと空振りしてしまうので注意。



ジョン・クローリー

アトミックスマッシュ



→←↙↓↘→＋CB

何発もの飛び道具を連続して発射する技。飛んでいくスピードが速いため、1発めが当たれば残りもすべて当たる。ガードされても、そこそこ削ることができる。

ジャック・ターナー

ヘルダイビング

→↘↓↙←＋A

敵を投げると同時に頭から飛びこみ、ドリルのように回転する技。間合いは狭い。難しいが、敵の攻撃が当たる瞬間に出せば吸いこんで決めることもできる。



ミッキー・ロジャース

ラッシュボンバー

↓↙←↙↓＋A

乱舞系。連続技を何度か決め、チョッピングライトでとどめをさす。最初に一瞬だけ気力溜めポーズをし、その後ダッシュしていくのは他の乱舞系と同じ。



リー・パイロン

華中飛猿爪



↓↙←↙↓↘→＋A

必殺技の鉄の爪攻撃や超必殺技の真空空転爪を、縦回転にしたような技。ただしこちらは乱舞系であるため、敵がガードしていても決めることができる。

如月影二

暫鉄蟷螂拳

←↙↓↘→↘↓＋B

乱舞系。ダッシュして敵に近づいて無数のパンチやキックを叩き込み、最後に霞斬りを決める。コマンド入力は、最後の真下を特に意識すると出しやすい。



テムジン

蒙古天武人乱舞



↓↙←→↘↓＋CA

乱舞系。とどめがパンチなので地味に見えるかも？コマンドはレバーを一回転させて出すと楽だ（多くのキャラは、レバーを高速で回すとジャンプしないのだ）。



隠れキャラはギースだった！

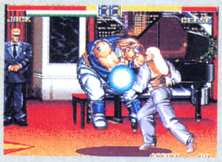


隠れキャラの正体が、ついに明らかとなった。その名はギース！『餓狼』時代よりも若く（時代的には『龍虎』の方が古いため）、スーツを身につけ、髪も長いギースが、Mr.ビッグの後にプレイヤーの前に現われるのだ！　彼を出現させるには、1本も取られずに全キャラに勝てばOK（1本取られたらその試合はわざと負け、コンティニューすればいいぞ）。


▲烈風拳。『餓狼1』よりも『餓狼SP』のときの形に近い。


▶とどめに気を放つ、連続技のデッドリーレイブ。


▲スライディング。終盤に連発してくるぞ。

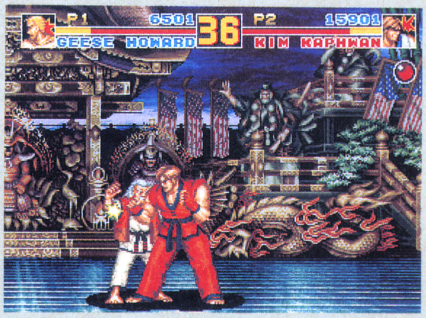



▲エクスプロージョン・ボール。手に青い気を溜め、連打する技。くらうと空高くふっとばされるのだ。

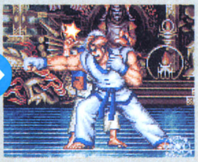

◀飛翔日輪斬。『餓狼』では見せなかったジャンプ攻撃。

電NEOインフォメーション

●ここで問題です。右の『餓狼SP』の写真には、おかしなところが1カ所あります。それはどこでしょう？
……これは「DENGEKI玉手箱」のP.144に載っているおたよりを元に撮ったもの。下の連続写真を見れば、何が起こったのか一目瞭然ですね！　すでに他誌に出ている情報ではありますが、おたよりはその前に届いていたのでここに掲載しておきます。情報、どうもありがとう！







●『龍虎2』のギースは、NEO・GEO版であっても使用できないとのこと。うーん残念！
●左ページのようにギースに隠し超必殺技を決めたい場合は、気力鍛練のボーナスを最低1回は成功させておくこと。

●ついに『FHダイナマイト』がゲーセンに登場した。このゲームにも隠し必殺技があることが判明（次号で掲載する予定）。
●イラストコラムでおなじみの大張さんが、このたび電NEO名誉会長に就任！　さっそく編集部に乱入し、電NEOスタッフと対戦しまくっていたぞ！

マリコの部屋

プロフィール
國府田マリ子……？年9月5日、埼玉県出身。B83・W57・H86
主な出演歴…GS美神（おキヌ）銀河お嬢さま伝説ユナ等。



聞いてくれなきゃ「大自然のおしおきよ」

電撃ＣＤ文庫『サムライスピリッツ』の録音当日、めいっぱい〝ナコルル〟演ったよ♡

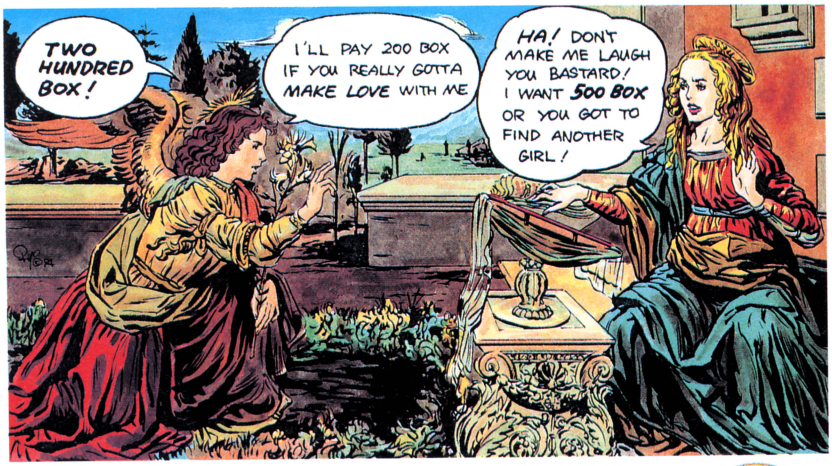
ナコルルを演じてみて、彼女がどんなに自然を愛していて、強くって、やさしくって……ほんとうにすてきな女の子なんだなぁ……ってことがよくわかりました。ゲームセンターで『サムライスピリッツ』にハマっていた人の気持ち、何となくわかった気がする……。

『サムライスピリッツ』（電撃ＣＤ文庫）発売中です!!

みんなのナコルルに國府田マリ子の愛をいっぱい、いっぱいそそぎ込みました♡　大自然とともに輝く彼女を感じてあげてくださいね。そしてこれからも、ナコルルと國府田を応援してください♡

（おしまい♡）

神聖ウラワザ帝国



最近正統派のワザやインパクトのあるワザが少なくなり、皇帝も悲嘆にくれている。帝国はキミたちのウラワザを求めているのだ。臣民の努力に期待する。

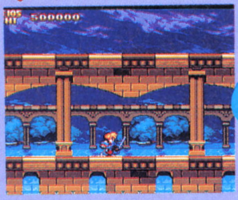
ワザのランク	EMPEROR ¥10,000	KING ¥6,000
MINISTER ¥4,000	KNIGHT ¥2,000	SOLDIER ¥1,000



風の伝説ザナドゥ

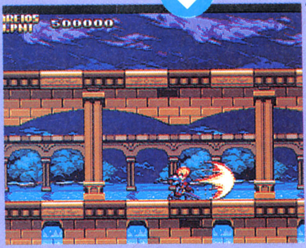
超必殺技（?）発見！

静岡県 中野二美喜さん



▶感じとしては『ピロロッ』と鳴ってからさらに1～2秒くらいかな?

✚右下か左下を押したまま Ⅱを押す



◀で、激しく剣を振った後にタメの波動を決めておわり。ボス戦なんかに効果を発揮するぞ。



◀そしてこれがドラゴンスレイヤーの特殊攻撃。乱れ斬りよりさらにタメなければ出ないのだ。

『風の伝説ザナドゥ』の横スクロール面に、超必殺技が発見されたぞ。やり方は簡単。タメ斬りをいつもより多くタメてスライディングを出すだけだ。スライディングの後乱れ斬りに入り最後に剣から波動を出してシメる。結構カッコいいぞ。また、最終章のアクション面で乱れ斬りよりも多くタメると剣からビームを出すことができる。しかもこの間は無敵なのだ。

風の伝説ザナドゥ



アリオスが消える!?

山梨県 伊東伸介さん

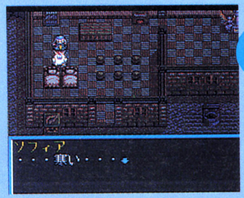
第７章のギムノス鉱山で、フクロウじいさんに監房の合いカギを作ってもらったら、適当な監房に入ってアワーグラスを使って夜にする。次にウイングを使って教会に戻ってみよう。するとなぜか第７章スタート時の会話が始まり、さらにアリオスの姿が消えてしまうのだ！　同じことをくり返せばアリオスは出てくるが、このまま歩き回ると面白いことが起こるぞ。



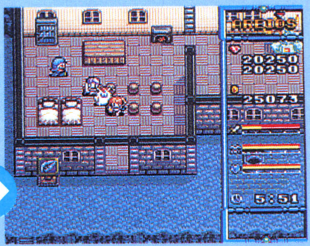
▶まずは監房に入るようにしよう。入ったら……。



▲アワーグラスで夜にして、ウイングを使おう。すると…。



▶おや、ソフィアが…なんか変だなと思ったら!!



▲ご覧の通り、アリオスは影も形もありません!?　ちなみにこのまま死ぬとワケがわからなくなるので注意しよう。

イラスト／中村亮

ゴジラ爆闘烈伝

「練習モード」コマンド日本上陸！

鹿児島県
岡崎友和さん



▲まずはここでコマンド入力。オープニングデモは飛ばしてもかまわない。ランは画面が変わるまで押しっぱなしにしておく。

✚右上＋Ⅱを押したままランを押す



▲ゴジラの声が高くなっていたら、今度は上のコマンドを入力。4秒以内に入力しないとキャンセルされてしまうぞ。間違えないようにね。

セレクトを押して✚右4回➡上3回➡左2回➡下1回押したあとセレクト

▼んで、こうなれば成功。最初はアンギラスとラドンしか選べない。このモードで修業を重ねて、目指せハードレベルクリア!!



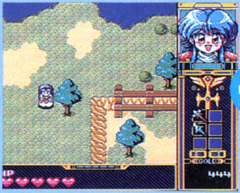
16体も怪獣がいれば1匹ぐらい苦手な怪獣がいるだろう。そんな弱点を克服するための練習モードが発見されたぞ。まず最初のコマンドを入力して、モード選択時のゴジラの鳴き声がいつもよりカン高かったら第一段階終了。次のコマンドを入力しよう。上の写真のような画面が出れば成功だ。ただし、このコマンドで選択できる怪獣は1度倒した相手だけなのだ。

フレイＣＤ 〜サーク外伝〜

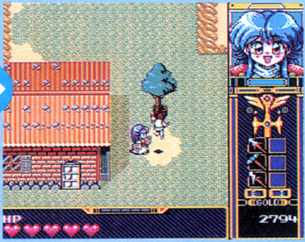
隠れキャラ&スタッフメッセージ

大阪府
小柴紀子さん

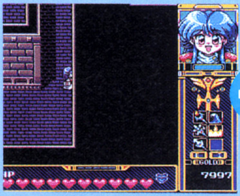
ゲーム序盤から中盤にかけてお世話になるレイジアの村に、アヤしいキャラが住んでいるのが発見された。村の北から回り込んだ辺りに立っている。また、ゲーム後半のある場所に開発スタッフの方々が集合しているとの情報も確認されている。普通は行けない場所なので、壁などを注意してみることが必要だぞ。



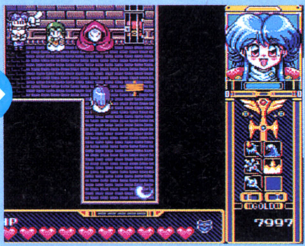
▲レイジアの村の上の方にはこんな場所があるんだよ〜ん。



◀で、この人が問題の人。ちなみに隣の家にも人がいるぞ。



▲後半のある場所にはこんな風にすりぬけられる所がある。

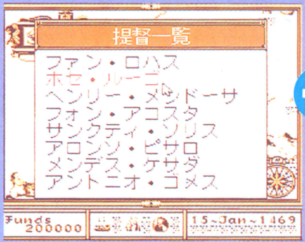


◀で、その先。このアヤしい人たち(?)が開発スタッフだ。

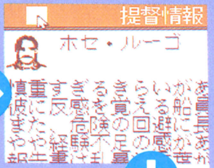
ジ・アトラス

提督エディット発見！

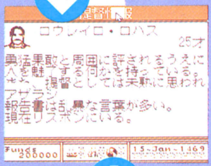
島根県
ビクトル腕ひしぎさん



▲まずはこの提督一覧で、パラメータを変えたい提督を選ぶのだ。

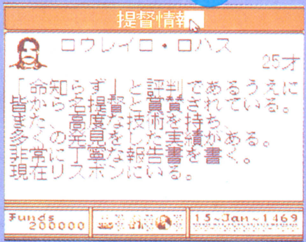


◀ここにカーソルを合わせる。ここから左に10カ所あるのだ。



▶時々表示がおかしくなるがボタンを押していれば元に戻るぞ。

まず提督情報の画面を呼び出す。次にカーソルを一番上の「提督情報」に合わせよう。すると四角く色が変わる場所が10カ所あるのでそこをクリックしてみよう。なんと提督のパラメータを自由に変えることができるのだ。色が変わる場所は右から名前、名字、顔の上半分、顔の下半分、勇気、統率力、熟練度、航海術、報告書の各パラメータ、年齢に対応しているぞ。



▲どんなヘボ提督も短時間で歴戦の海の男に！ また一歩新大陸に近づいた！

ウィザードリィⅢ・Ⅳ
モンスター図鑑

神奈川県
SPKさん

『ウィザードリィⅢ・Ⅳ』に、今パーティがいるフロアのすべてのモンスターを見ることのできるコマンドがあったぞ。やり方は簡単、どこでもいいから✚右上＋セレクトを押したままⓘを押そう。成功すれば画面が切り替わって、ⓘを押すたびにモンスターのグラフィックが変わっていくぞ。『Ⅲ』と『Ⅳ』の両方でできるので、フロア攻略の参考にしよう。



▶めったに見ることのできないようなモンスターもじっくり見れるぞ。



◀『Ⅳ』の敵は冒険者たちだから、みんなそれっぽい名前がついてるのだ。

スーパーダライアスⅡ
ステージセレクト＆残機無限！

京都府
㊙さん

ゲームをスタートさせてコンフィグ画面に入ったら、「SILVER HAWK LEFT」にカーソルを合わせて✚右を15回押して、次に「PLAYER」にカーソルを合わせて✚右を15回押したらゲームをスタートしよう。すると、ゾーン選択画面で好きなステージに行けるようになるぞ。さらに残機数の表示が「X」になって、残機が無限になるのだ。これでもう怖いものなしだね！



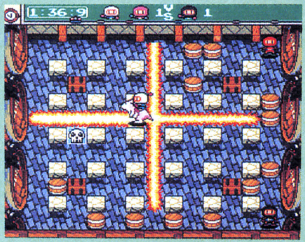
◀ステージセレクトと残機無限は片方だけではできないので気をつけよう。


▶残機数と点数に注目。残機がXのうえに、最終ゾーンで0点なのだ。

ボンバーマン'94
踊って無敵!?

岐阜県
金森貴久さん

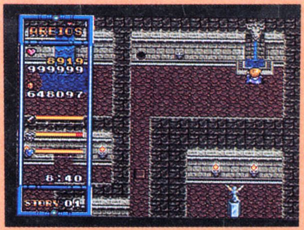
バトルモードで古城面を選び、ピンクのルーイが出たらⓘを連射にしてワープ穴に近づいてみよう。ワープせずに穴の上を通り抜けられたら大成功、なんと無敵になっているのだ!! もう1度穴に落ちない限り爆風はもちろん上から落ちてくるブロックに当たっても死なないぞ。これはスゴい!!


▲見よ！　まさに絶対無敵!!　でもあんまり対戦で使うと友達なくすぞ。

風の伝説ザナドゥ
回復の泉

滋賀県
大矢定士さん

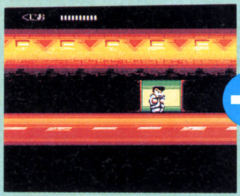
ひたすら孤独な雰囲気の『風の伝説ザナドゥ』の最終章に心強い味方が現れた。右の写真のような場所を見つけたら前に立って調べてみよう。HPが全快するぞ。当たり判定がないので一歩手前で調べるようにするのがポイントだ。これで難しい最終章もかなり楽になることだろう。


▲ここは1階の針が飛んでくるところの奥。ほかにも10階や18階にあるぞ。

ダウンタウン熱血物語
「なぞのみせ」発見！

福井県
水田宗孝さん

まるか運送廃ビルの中の右から2番めのライトの下で✚上を押してみよう。なぞのみせに入れるぞ。


▶ザコがうっとうしいようだったらすぐに入っちゃった方がいいかもね。



▲あやしげなアイテムばかりだが効果は確実なのでぜひ手に入れておきたい。

フォーメーションサッカー on Jリーグ
必殺バナナシュート!?

香川県
高橋妙子さん

自分のチームが上に攻めている時にコーナーキックになったら、蹴る方向を一番外にする。そして✚上を押して外から2番めになった時にキック、そのまま上を押し続けていると、相手キーパーがCOMかオートなら100%ゴールに突き刺さるぞ。残念ながら下に攻めている時は使えないけどね。



▲この位置がポイント。ここでボールを蹴ったら、✚上を押し続けるのだ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・電話番号、ウラにゲームタイトルとワザのやり方をひとつ書いて送ってね！　ウラワザの採用者には、¥10,000までの賞金が贈られるから、ドシドシ応募しよう。

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　電撃PCエンジン「ウラワザ」係

電撃HARD(ハード)ZONE(ゾーン)

A ZONE OF HARDWARES AND OTHER STUFF

CONTENTS

3DO HARD

REALついに発売! その反響は?

ついにＲＥＡＬが発売されて、家庭用ゲーム界が新しい時代に突入した。発売直前に、秋葉原のゲームソフト店や新宿の量販店にＲＥＡＬの販売計画についてたずねたところ、「かなり売れると読んでいます」というところがある一方「うちでは扱いません」という回答もかなりあった。

これはＲＥＡＬが家電ルートで流通しているために、元々が電器店である一部の店以外のゲームショップやおもちゃ屋さんでは販売しないということのようだ。カメラ系ディスカウントショップの多くは、家電販売を以前からおこなっていたし、価格的な競争相手が少ないので、力を入れてくるだろう。それから、発売直前になって定価を大幅に下げたことも販売店が力を入れる理由だろう。

しかし、どんな新製品でも発売直後にとびつく人がいるので、売れ行きがいいのかどうかの判断は少し時間がかかりそうだ。



▲◀初年度で100万台の販売を見込む３ＤＯ・ＲＥＡＬ。ＴＶコマーシャルもガンガン流れて、一般への浸透度もかなり高い。左は３ＤＯのシンボルのロゴマーク。

量販店ではいくらで?

ＲＥＡＬ発売直後の量販店での価格を調査してみたところ、多くが１割引程度という回答だった。これは、今までの新ハードの発売時の価格と同じ程度である。しかし、ＲＥＡＬの流通は家電ルートで、卸し価格が高めなため、これまでのゲーム機ほどには値下がりしていかず、しばらくは安くても２割引程度のようだ。



▶家電販売店のゲーム売り場でも買えます。



◀あなたの町のナショナルのお店でも買えます。

秋葉原で街頭アンケート

発売直前のある日。今やパソコンとゲームの街、秋葉原に出かけて、３ＤＯや次世代ゲーム機について簡単なアンケートを行った。結果は以下の通り、表には出なかったけど、ゲーム機は結局ソフトしだいという答えが多かった。秋葉原だけに関心の高い人が多かったぞ。



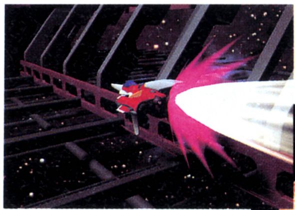
▲予約を受けつけ中の店も多い。

集計結果

●3DOを知っていますか。
知っている　100%　知らない　0％
●3DO・REALを欲しいですか。
欲しい　8％　いらない　61%
●次世代機でいちばん欲しいのは。
3DO 15%　任天堂64ビット　4％
FX　4％　サターン　46%　PS-X 23%

他の次世代機の今後の展開を大胆予想!!

今年の秋から年末に発売される、他の次世代機の動向も気になる。松下電器のライバルとも言えるＳＯＮＹのＰＳ－Ｘは恐らくＲＥＡＬと同様の流通ルートで発売されるだろうが、ＲＥＡＬを扱えない玩具店やゲーム店でも販売されるようだと、初期販売量の点では有利だろう。ＦＸとサターンは現行機種と同じ販売ルートだろうから、あとはＰＳ－Ｘともども定価設定とソフトというところだろうか。とくに定価設定は、先発のＲＥＡＬが¥54,800にまで抑えてきて、さらに後発の３ＤＯ互換機がもっと低価格になる可能性があるときては、どの機種の陣営も頭を悩ますところだろう。ソフトの方は６月のおもちゃショーの頃には見えてきそうだ。



▲ＦＸのゲーム画面は、早ければ来月号で初公開かも。



▶恐竜の写真でおなじみのＰＳ－Ｘではビッグタイトルが!?

はみだしZONE　日本で定価を見直すのと同時に、アメリカでの販売価格も大幅に引き下げられ、日本での定価に近い、約500ドルになった。これにより販売数を大幅に伸ばそうということのようだが、ようやくソフトもそろってきたところで、今後の売れ行きが注目される。

3月発売ソフトを総まくりの対談レビュー

ウルトラマンパワード

BANDAI
発売中
¥8,800／ACT

格闘ゲームというよりはキャラゲーかな？

〈出席者〉
- 城イドム　ＳＦＣ版はやったことがないが、ウルトラマンは大好きだ。
- チャチャ　こういうキャラゲーが好きで、ゲーム性には目をつぶってしまう。
- 小西晃治　格闘ゲーム大好きでウルトラマンも好きなオタク野郎。



▲強敵レッドキングに流星キックが決まる瞬間。



▼ズームアウトしているのが分かるかな？

▲ウルトラマンパワード参上。これは第１話の戦闘開始のシーン。




◀とどめのメガスペシューム光線を発射する。

城「これ、操作感がちょっと重いよね」
チ「僕は良いと思うけど。格闘物とは最初から思ってないし（笑）」
小「もう少しCPUのアルゴリズムが強ければ良いんだけど」
チ「僕はキャラゲーマニアだから好っきゃ」
小「私は格闘マニアだから……」
チ「特殊技はSFC版の方が良かったな」
小「光線技のモーションが大きすぎるわりに威力がなくて使えないぞぉ」
城「斜め上に飛んでいく八つ裂き光輪て、いつ使うの？」
小「試しに出してみたら、たまたまバルタンがジャンプして当たった（笑）」
チ「対空技にしては出るの遅すぎる」
小「あまり特殊攻撃を使えないのはSFC以来の伝統かな」

■ちょっと不満なデータベース

城「私はSFC版の『ウルトラマン』をやったことないからゲーム性については何とも言えないけど、期待していたデータベースが単なる静止画集だったのは残念だよね」
小「そうそう。私はウルトラマン大百科みたいに怪獣の身長とかのデータを音声付きで見せてくれると思ってた」
城「私も」
チ「僕も」
小「でも静止画のきれいさはスゴイね。だからよけいに惜しいな」
チ「これはアメリカ版の「ウルトラマンパワード」を下敷きにしてるんだろ。それでショー・コスギの息子が主人公やってるんだよね」
城「このゲーム、あまり好きになれない」
チ「でもさぁ、ビジュアルシーンが目茶良いし、何と言ってもウルトラマンやないか」
小「ウルトラマンが好きなら買いだね」

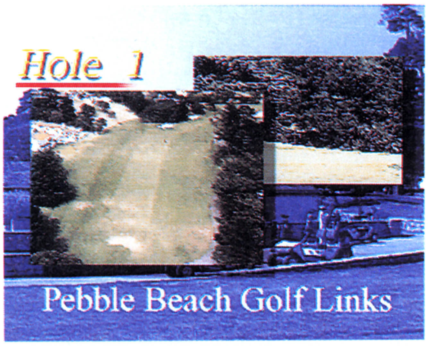
ペブルビーチの波濤

T&E SOFT・Panasonic
発売中
¥9,800／SPG

同時発売ソフトの中でピカイチだね

〈出席者〉
- ウォルフ中村　スポーツゲーム。特にゴルフゲームには目がなくちょっとうるさい。
- チャチャ　ゴルフが好きで、ウォルフ同様ゴルフゲームにとってもうるさい。
- サンオー社員A　販売店の立場でソフトについて発言してもらうために召喚。

ウ「これ、良いよね」
チ「ゴルフマニアとして言わせてもらうけど、こいつは良いできだわ」



▲音声と動画で第１ホールの解説をしているところ。

ウ「グラフィックが良い雰囲気出してるよ。全体に画面切替なんかが遅かったりロードが長くてSFC版とどっこいぐらい時間がかかっちゃうんだけど、のんびりと付き合っていくタイプのゲームだからそれほど気にはならなかった」
チ「確かに、ちょっとロード時間とかは長い気がしたね」
ウ「オーガスタシリーズは好きだから、パソコン版との比較になっちゃうけど、ショットのシステムが変わっているので最初はとまどってしまった。１ラウンドもやると慣れてきたけど」
チ「３ラウンドもやればアンダーパーで回れるんじゃないかな？」
サ「続編とか、別コース版もやってみたい気がします」
ウ「『遥かなるオーガスタ』も出るらしいですよ」
チ「これ、同時発売のソフトじゃ１番だね」
ウ「PCエンジン版『パワーゴルフ２』のゴージャス版という感じで、ぜひとも、またやってみたいと思わせるゲームだ」
サ「このソフト、値崩れしないでロングセラーになりそうな１本だと思います」
ウ「こういうソフトと、Ｈ系のソフトが揃えば、３DOの未来もかなり明るくなると思いますね（笑）」

はみだしZONE　任天堂から、スーパーファミコンと接続して家庭用のＴＶ画面でゲームボーイのソフトを遊ぶための新周辺機器が発売される。「スーパーゲームボーイ」という名前で、発売は６月中旬の予定。価格は¥7,000（税別）だ。すべてのゲームボーイソフトを使用でき、画面の色は好みの色に設定できる。

京都鞍馬山荘殺人事件

パック・イン・ビデオ・Panasonic
発売中
¥12,800／AVG

〈出席者〉
小西晃治　子供の頃は推理小説を読んでいたけど、最近はめっきり…。
城イドム　ゲームには爽快さとスピードを求める男。シューティングが好き。
渡邊由彦　このページの担当編集者。ゲームには雰囲気を求めるタイプとか。

?曜サスペンス2時間ドラマタッチのアドベンチャーゲーム

小「これって、もろに2時間ドラマ」
城「?曜サスペンスそのままだもんねぇ」
渡「3DOのソフトにしては読み込み時間が気にならないほど短いのは良いな」
小「動画はちょっとばかり荒かったけど」
渡「動画の荒さは最初は気になったけどすぐに慣れた。それより、音が良かったと思わない？」
小「BGMとか、雰囲気良いよね」
渡「音の良さが動画の荒さを補っていたように思う。これで音がPCエンジンのADPCM並みだったりしたら、きっと映像にも悪印象を持ってしまったんじゃないかな」
小「ゲーム展開だけど、ちょっと一本道っぽく感じたな」
城「私は展開がスムーズで快適だと思ったけど」
小「選べるコマンドの選択が少なくて行き詰まることがないのは良いけど、もう少し手応えが欲しかったな」
城「難しいアドベンチャーが好きな人だともの足りないかもね」



▲殺人事件発生。死因は青酸カリによる毒殺か？

■もう少し定価が安くなってほしい

小「まぁ、色々なパターンの映像を準備するにはCDの容量は限界があるから仕方ないかもしれないけど」
渡「CD容量の問題もあるけど、役者の演技もうまいし、多分、撮影などにも2時間ドラマ級のスタッフを使ってお金がかかっているだろうから。これ以上多くのシーンを撮るのはけっこうきびしいかもしれないよ」
城「確かに、制作費が高そうなゲームだね」
渡「制作費も高そうだしディスク2枚組みということもあって定価が高いけど、マルチエンディングで何度も遊べるのならリーズナブルな価格かな。こういうのが1万円弱で多数出てくるようになると良いのだけど」
小「どうでも良いけど、一介の記者にここまで簡単に情報をリークする警官なんていないよね（笑）」



◀事件現場の前で橋口刑事から状況を聞く。ここから調査が始まる。

▶自宅のマンションでくつろいでると事件のニュースが。

◀自宅のテレビを調べると接続されているゲーム機で遊べる。

THE LIFE STAGE

マイクロキャビン・Panasonic
発売中
¥8,800／SLG

〈出席者〉
サンオー社員A　量販店の店員らしく、映像メインのゲームが好きなようだ。
小西晃治　A列車シリーズもシムシリーズもはまりまくったマニア。
城イドム　彼にしてはめずらしく、スピードがないのに気に入ったらしい。

これ、マニアには大受けするかもね

サ「このソフト、マニアには受けそうだけど、店としては売りにくいですね。少なくとも説明するのは大変です」



▲サンプルの1つ。こんな部屋も自分で作れるぞ。

小「まったく。私はマニアだから高く評価するけど、一般には売れなさそう」
城「バリエーションが多くて、好きな人には超面白いかもしれないけど、遊べない人にはまったく遊べないだろうね」
小「でも、私はこれのためだけにREAL買っても良いや」
城「私も気に入ったけど、これは人を選ぶよなぁ」
小「ゲーム性がぜんぜんないからね」
サ「でも、こういうソフトを初めに出すのは評価できます。REALはゲーム専用機ではないという3DOのコンセプトを尊重しているようですから」
城「そういう見方もできるのか」
サ「それと、あまり数は売れないかもしれませんが、最初から作る数が少ないでしょうし、なかなか値崩れしにくいと思いますよ」
城「プレミアムソフトになります？」
サ「希少価値は出るかもしれません」
小「あるうちに買っておかないと、再販はなさそう…」
城「そんなこと言うと、ますます手に入りにくくなりますよ」
小「このソフトはつまらないから買っちゃダメだぞ（笑）」
城「もう遅い！」

チキチキマシン猛レース

Future Pirates
発売中
¥8,800／AVG

誰が何と言ってもチキチキマシン猛レース

〈出席者〉
小西晃治　チキチキマシン猛レースを見ていた世代。割と好きだった。
サンオー社員A　3DOソフトでは、『チキチキマシン』に一番期待していたらしい。
城イドム　小西同様、チキチキマシン猛レースを見ていた世代。



▲ブラック魔王の悪だくみ。もちろん、失敗する。

小「これ、アニメのチキチキマシンを見ていた世代じゃないと面白くないかも」
サ「20歳以上ですね。でも、アメリカでは今でも人気らしいですし、日本でも最近、ビデオで出てますから大丈夫ですよ。とはいえ、やはり、比較的高年齢にしぼって売っていかないとダメっぽいですね」
城「確かに、これってチキチキマシンのゲームとしかいいようがなくて、元の作品を知らない人には面白くないと思うよね」
小「良くも悪くもチキチキマシン猛レースのゲームだわ」
城「一応アドベンチャーゲームに分類されているけど、後半のアドベンチャー部分はおまけで、むしろ、前半のレース部分が全てかもしれない」
小「レース部分も、一般的なレースゲームじゃなくて、どちらかというとトトカルチョに近いのは好き嫌いが分かれると思う」
サ「自分はレースに参加できないですから、入り込み方は少ないですね」
小「その分、レースのビジュアルはアニメのチキチキマシン猛レースそのものだから、昔からのチキチキマシンファンにはこたえられないなぁ。もう、これだけで全てが許されてしまうかも」

■もう少しゲーム性が高ければなぁ

城「でも、もう少しインタラクティブだったら、チキチキを知らない人にも受けたかもしれないのに。いまいち、練(ね)りが足りないんだよねぇ」
サ「でも、何だかんだ言って、チキチキマシンという題材は良い選択だと思います」
小「根強い人気があるからねぇ」
サ「それもありますけど、国内販売だけでなく、海外の市場でも売れますから」
小「でも、チキチキマシンに興味のない人にはクソゲーかも」
城「それはキャラゲーの宿命じゃない？」
小「ところで、レースのベッティングの時、最初の1回は良いけど、何度も同じメッセージを聞かされるのはタルいぞ」
サ「その辺(あた)り、見せ方に問題があると思います。せっかくビジュアルが良いのに」



▶6番タンクGTに賭ける。この作業がスムーズなら良かったのに。



◀7番ギャングセブンが当たった。賞品はゴールドカード。

FIRE BALL

日本データワークス・Panasonic
発売中
¥7,800／ACT

リアルな視点が実は弱点か？

〈出席者〉
チャチャ　ピンボールが好きなので評価基準が高く、すっごく辛口。
城イドム　ピンボールはそれほど好きではなくて、多少は遊ぶぐらい。
サンオー社員A　個人としてではなく店員としての視点で辛口の意見を言う。

チ「シャレならんわ」
城「いきなり(笑)」
サ「ピンボールものって、それなりに売れてるんですけど…、これはピンボールの良さがあまり出ていないですから、ちょっと苦しいですね」



▲第5の台。ボールは中央付近のチューブの中だ。

城「この視点にしたのは失敗だったよね。なにしろ、ピンボールっていうのは派手なフィーチャーが上の方に固まっているわけで、上の方が小さくなって見づらい画面構成では面白いゲームになるはずがない」
チ「それだけじゃない。ちょっと台を揺らすだけでティルトになったり、ボールを全然キープできなかったりするのはピンボールとはいわない」
サ「フリッパーの反応も遅いですね。これだと狙った所に打つのは難しいと思います」
城「キープもフリッパーの反応の遅さも問題にならない。狙いたいフィーチャーが最初からないから」
サ「このソフト、あっという間に値崩れしそうですね」
城「値崩れしたら買う人も増えるんじゃない？　そういう人は他のソフトも買ってほしいけど」
チ「ただでくれるゆうてもいらんわ」
城「私は辛口派じゃないはずなんだけど、まだ初期ソフトということで練(ね)りが甘いソフトが多くて、ついつい厳しい発言ばかりしているような気がする…」

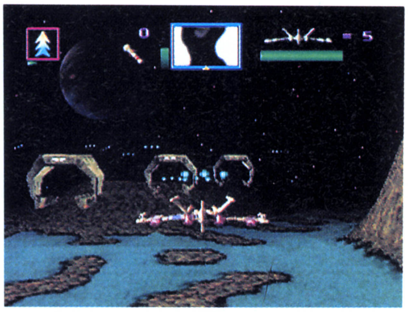
3DO SOFT

アメリカ版の移植ソフトもレビュー!

トータル・エクリプス

クリスタル・ダイナミックス／発売中／¥8,800／STG

画面は超美麗な3DSTG!



城「シューティングは好きだけど、これはちょっとイマイチかな」
小「日本人ウケするタイプのシューティングじゃないよね」
城「敵の弾を避けようとするより相手を撃墜した方が良いというのは好きじゃない」
小「背景の当たり判定も妙だし」
城「操作感や撃った弾の軌道はリアルなんだけど、これが逆にゲーム性を落としているような気がする」
小「映像的には秀逸だと思うけど」
城「見ている分にはきれいなゲームだよね」

呪われた館

EAビクター／発売中／¥8,800／A・RPG

リアルな感覚でダンジョン探検

チ「ぐりぐり回転するのが気持ち悪い」
城「私は好きだけどなぁ、このぐりぐりが」
チ「バランスは良いんだけど、死ぬと面の最初に戻されるから大変だ」
城「面が大きいからねぇ」
チ「でも、オブジェとかBGMとか、そういう雰囲気作りは気に入ったかな」
城「『サイレントデバッガーズ』のような雰囲気は好きですよ。これでモンスターの方向なんかが音で分かったら最高なのに」
チ「このゲーム、とっつきやすくてハマるんだけど飽きるのも早いかもなぁ」



ステラ 7

T&Eソフト／発売中／¥8,800／STG

タンクで攻撃する3DSTG



城「このゲーム、敵が近くで弾を撃ってきたら絶対に避けられないよね」
小「だから、敵が遠いうちに狙撃しないといけないけど、これがなかなか当たらないんだ」
城「こちらの弾が遅いから…」
チ「連射できんからねぇ」
城「ちょっと、ゲームバランスがきびしいと思う」
チ「3Dじゃなくてオーソドックスなシューティングが欲しい」
小「そういえば発売予定ないよね」

☆3DOソフトの今後の発売予定

タイトル	メーカー	発売予定	標準価格	ジャンル
ドクターハウザー	リバーヒルソフト	4月	未定	AVG
鉄人	シナジー幾何学	4月	未定	ACT
ファラオの封印	アスク講談社	4月	未定	RPG
NFLマデンフットボール	EAビクター	4月	¥8,800	SPG
寺沢武一の「武」	ファンプロジェクト	4月	未定	DC
娯楽の殿堂	博報堂・サイトロン	4月	¥8,800	SLG
ノンタンといっしょ　のはらであそぼ	ビクター・エンタテインメント	4月	未定	ETC
プロフェッショナル麻雀悟空（仮）	アスキー	5月	¥9,800	ETC
スーパーウイングコマンダー	EAビクター	5月	¥8,800	SLG
Twisted（ツイステッド）	EAビクター	5月	¥6,800	ETC
黒き死の仮面	ハミングバード	5月	¥7,800	RPG
将棋スペシャル（仮）	アスキー	5月	未定	ETC
時を超えた手紙	シンキングラビット	5月	未定	AVG
バーニングソルジャー	パック・イン・ビデオ	6月	¥8,800	STG
パワーズ・キングダム	マイクロキャビン	6月	¥7,800	RPG
マイクロコズム	T&Eソフト	7月	¥8,800	STG
遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	7月	未定	SPG
ジュラシックパーク	未定	7月	未定	ACT
ショックウェーブ	EAビクター	7月25日	未定	STG
ロードラッシュ	EAビクター	7月	未定	ACT
ピーターパン	EAビクター	8月	未定	ETC
PGAゴルフ	EAビクター	9月	未定	SPG
ボクシング	EAビクター	9月	未定	SPG

レーザーアクティブの大注目新作を紹介！

バーチャルカメラマン2

トランスペガサス
4月発売予定
¥9,800／MEGA-LD

コイツはとんでもない衝撃作!?





さてと今度のお仕事は？

今回のパート２では登場ギャルが３人と減ってしまったが、その分（？）粒揃いだぞ！

今回の目的は、新人カメラマンの君が手持ちのモデル１人に加えて２人をナンパ・スカウトし、この太陽のように眩しい３人の撮影を敢行するというものだ。

このゲームの魅力をドーンとお届けするので、待ちきれない気持ちをこれで解消しよう。

気になるシステムはこうだ

基本システムや撮影が３段階に分かれている構成は前作と同じだけれど、ステージ展開は少し変更されていて、前作よりステージは増えている。

「アドベンチャー形式のくどきモード」「撮影１・２」を経てから、「撮影３」ではナント５種類もステージが自由に選択できるんだ。

もちろん「撮影３」をクリアするとお楽しみのごほうび映像が待っているよ。

こんな所も見逃せない！

これで「ギャルが前より減ってしまってはつまらないかも」と心配していた人も安心したと思う。『2』では量・質がパワーアップしただけではなく、南国の輝く海が舞台ということでギャルの魅力がより鮮明に堪能できて、嬉しさ100倍、興奮1000倍だ。

前作では合格ラインがよくわからない感じだったけど、今回はそれらを表示するなど、ゲームまわりの細かい部分が見直されている点も大きなポイントだ。

Ｈゲームといっても、女の子はポージングだけだし、健康的といっていい魅力が充満している。イヤラシイ感じの暗さがないのもこのソフトのいいところだね。



▲最初の撮影の１シーン。ちょっとわがままなタイプの有里ちゃんのアツい視線はまぶしすぎる！



◀こんなにかわいいギャルの微笑みを撮り放題なんて、これが男の幸せでなくて何なのだろうか。



▲スカウトは前作と同じく三択。うまくゴキゲンをとって撮影まで進もうね。



▼サンプル版ではこのコはスカウトが難しかったぞ。笑顔は好転のきざしかな。

3rdステージサービス倍増!!



▼第３ステージは５種類から選べてうれしい。



▲室内もいいけど、野外もグッド。



▼Ｔシャツ姿もかわいいね。



▲このように色々な舞台があるので飽きない。

この迫力に耐えられるか!?

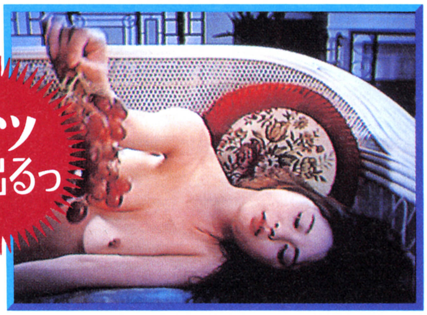
驚くなかれ、超スゴイ事実が判明！　第３ステージ後のごほうびシーンでは、なんと別売りの３Ｄゴーグルによる立体映像に対応しているのだ！　早速試してみたが、テレビからギャルが飛び出てくる迫力は信じがたいっ！　正直、言葉を失うほどに凄いと断言する！

ちなみにオープニングデモ画面も少しだけ立体映像に対応しているので、店頭デモなどで体験すべし！　見逃すと一生後悔するぞっ。



ワッ飛び出るっ

▲この迫力が文章ではとても伝えきれないのが残念！このシーンは背景と女のコの遠近感がスゴイのだ。



▲これらは立体映像でも楽しめるけど、３Ｄゴーグルなしで普通に画面表示するモードもちゃんとあるよ。

はみだしZONE　レーザーアクティブとＬＤ・ROM²パックの組み合わせで、正常に動作しないＰＣエンジンのゲームが数タイトル報告されているのは、すでにお伝えしたとおり。でも、パックのカードスロットに、スーパーシステムカードを挿入していれば、それらのほとんどが正常に動作するぞ。

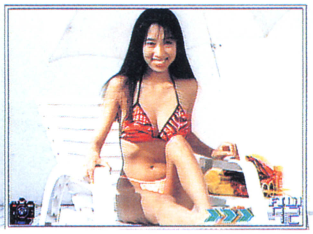
これを読んで家庭・店頭での完全クリアを目指せ!

攻略編 バーチャルカメラマン

トランスペガサス
発売中
¥9,800/MEGA-LD

左の紹介記事を見て「もう待てない！」と悲鳴をあげているキミ。今回は特別プレゼントとして『バーチャルカメラマン』(発売中)の攻略法をお届けしようではないか！

クリアに役立つデータはもちろん、買った人も気付かずにいるだろう意外な隠された秘密も完全公開しちゃうぞ！
さあ、このシャッターチャンスを逃すな！



◀第3ステージの一カット。キミはもちろん全ステージを見たよね？

スカウトはこれで楽勝だ

このゲームはギャルが8人選択可能なのだが、実は4人はスカウト成功はできないのだ。撮影まで進められるギャルは下の4人。それぞれにスカウト・モードの突破コマンドをコッソリ紹介してしまうので、チェック！

沢田　奈緒美　2－1－2－3
樹里　あんな　3－3－3－3－1
かわいなつみ　1－2－3－1－1－3－3
TAKAKO　1－3－1－1－3－3

ここがシャッターチャンス

シャッターをきった時に画面左下に出るメモリに注目しよう。これは1メモリ100点獲得を表していて、シャッターチャンスによって獲得点数が上下するんだ。(ゲージが赤の場合は減点なので注意)

ここでは8000点以上でクリアなので、下の撮影ポイントをチェックしてトライだ！

- 視線がこっちを見ているのが基本
  (まばたき中はマイナスなので注意)
- ピンボケはマイナスだ！
- オシリよりも胸の方がポイントが高い



▲これが最高点ポイントの例。左のパンチラは基本だけど、右のようなシーンもある。色々と探してみよう。

2回目の撮影はこうだ!



沢田　奈緒美

撮影開始から25～50秒あたりで4点ポイントが多いので注目！　1分15秒あたりで下着を脱ぐ時の最高点ポイントは逃すな！



樹里　あんな

撮影開始からの40秒くらいまではチャンスがないので無視してもいいぞ。1分経過あたりで胸を出すシーンが得点チャンスゾーン。



かわいなつみ

開始後25秒のパンチラは必ずシャッター。1分15秒～ラストまで4点ポイントが多いので、ここで稼ぐのがポイントだ。



TAKAKO

最初の1分は視線が向いたらシャッター。1分10秒あたりの胸もチェック。15枚前後残して1分20秒から一気に狙おう。



◀あんなちゃんだと、このポーズ以後が得点チャンスだ。

最後の撮影のヒ・ミ・ツ

これは買った人でも知らない人が多いと思うんだけど、ここの撮影シーンは3種類用意されているんだぞ。2回目の撮影のクリア得点が11000点～14900点だとAパターン、15000点～21900点でBパターン、22000点以上でCパターンに突入できるんだ。君はBパターンも見てたかな？

このステージでは得点メモリが表示されないのでチャンスが分かりにくいけど、顔と胸が見れて視線がこちらを向いている時をポイントに頑張ってみよう。Cパターンで23500点獲得すると待望のエンディングだぞ。

以上で、このゲームの完全攻略情報は終わり。制覇できるかどうかはキミのカメラマンとしての腕にかかっている。さあ、彼女たちの全魅力を撮りきれるかな!?



レーザーアクティブソフト今後発売のラインナップ

タイトル	発売元	ゲーム内容	メディア	発売日
トライアッドストーン	SEGA	冒険アニメそのままのLDゲーム	MEGA-LD	3月末発売予定
バーチャルカメラマン2	トランスペガサス	人気カメラアクション第2弾	MEGA-LD	4月発売予定
ハイパリオン	タイトー	スピーディな3Dシューティング	MEGA-LD	5月発売予定
ザッピングTV	パイオニアLDC	2つの映像を切り替える新TV	両方式	L:6月・M:8月
MELON BRAINS	パイオニア	イルカと共に美しい世界鑑賞	両方式	発売日未定
GOKU	パイオニア	新しい視点の冒険アドベンチャー	両方式	発売日未定
3Dミュージアム	パイオニア	目と心にやさしい立体映像が満載	LD・ROM²	発売日未定

はみだしZONE　スーパーシステムカードと同様に、アーケードカードPROでもレーザーアクティブでの動作の問題を回避できるようだ。ただし、アーケードカードPROはかなりの厚みがあって、入れたが最後抜けない恐れがあるので、十分注意してほしい。


しろー大野の童貞単行本だぴょ〜〜〜ん
しろー駄作劇場
4月30日発売!!
B5判変型／オールカラー112ページ
定価1100円
（税込）
超
作しろー大野!
ムッシュゴリゲリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活
発売／主婦の友社　発行／メディアワークス
ご注文はお近くの書店へ
お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

【次号予告】NEXT ISSUE

電撃PCエンジン

6月号は4月30日発売



イラスト／九月姫

次号では巻頭を人気の新作総登場で強力布陣。これなら大満足だぞ!

タイトルは、『誕生』、『女神天国』、『ロードス島戦記Ⅱ』など。好評の『サムライスピリッツ』コミックには、山本よしふみ先生が登場！　ポスターは『ぷよぷよCD』なのだ。

※次号の内容は変更になる場合があります

GAME INDEX

ライター募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジンのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は首都圏近郊（1時間程度で編集部に来られる場所）に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文（八百～千二百字）を編集部まで、お送りください。

STAFF

〔Editor in Chief〕――渡部雅人
〔Senior Editor〕――松本剛
〔Managing Editor〕――渡邊由彦
〔Editors〕――北山のり子・高野希義・藤原保・横沢隆・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・松崎啓太郎・三ツ木太平・山田美恵子・化石ハウス・超音速・佐々木光昭
〔writers〕――中村泰宏(&C.H.I.)・川口一・本内新太郎・佐藤裕志・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・小西晃治・岸岡治樹・宮脇育子・城イドム・長谷川雅宏
〔Assistant〕――宮田公彦
〔Photographers〕――林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA
〔Designers〕――サーティーツー・今野享子・斎藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・上野薫・野口敏治・クスコムーチョ・STUDIO TOYS・羽沢組・大曽根晶子

月刊電撃PCエンジン 5月号

1994年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻19号

■発行人 佐藤辰男　■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話(編集) 03-5276-2437 (広告) 03-5276-2435
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業) 03-3294-1137
■印刷所 共同印刷

AVENUE

WANTED



SUPER CD-ROM² 専用ソフト

ドラゴンナイトIII

WANTED



SUPER CD-ROM² 専用ソフト

チキチキボーイズ

WANTED



SUPER CD-ROM² 専用ソフト

誕生 Debut

WANTED



SUPER CD-ROM² 専用ソフト

天地を喰らう




PRESS
NEC
WANTED
SUPER CD-ROM² 専用ソフト
キャルIII
好評発売中
7,800円(税別)
©1994 NEC Avenue, Ltd.
LICENCED BY BIRDY SOFT
WANTED
MONSTER MAKER
モンスターメーカー
闇の竜騎士
WANTED
ぷよぷよCD
SUPER CD-ROM² 専用ソフト
ぷよぷよCD
4月22日発売
5600円(税別)
©COMPILE 1994
©1994 NEC Avenue, Ltd.
えーっ！「モンスターメーカー」発売したんだって？教えてくれなきゃこまるじゃない!!
今すぐお店に買いにお行きなさい。「CAL III」も発売しているんだからね!!
MONSTER MAKER
好評発売中
SUPER CD-ROM² 用ソフト
モンスターメーカー
闇の竜騎士
7,800円(税別)
©1994 NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K./Kugatsuhime
NEC アベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560



T1006397050689

©Media Works 1994 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-5

電撃PCエンジン 1994 5月号
1994年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻19号
発行人／佐藤辰男 編集人／渡部雅人
発売 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1137／営業
特別定価680円(本体価格660円)